LKC SÃO PAULO Tatuapé (011) 217-3424
LKC SÃO PAULO Moóca (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO Brooklin (011) 535-4981
LKC GUARULHOS (011) 209-0537

POLE POSITION EM VIDEOGAME.

NINTENDO e SUPER NINTENDO são marcas registradas de terceiros.

LKC MOGI DAS CRUZES (011) 469-9125
LKC BRASÍLIA (061) 273-9083
LKC FÔZ DO IGUAÇÚ (0455) 73-2031
LKC CURITIBA (041) 225-5432
LKC CAXIAS DO SUL (054) 221-3456
LKC GOIÂNIA (062) 241-7171
LKC MANAUS (092) 611-3856
LKC POUSO ALEGRE (035) 421-7131
LKC BELÉM (091) 222-4190
LKC FORTALEZA (085) 234-6763
LKC RIO DE JANEIRO (021) 204-2589 (021) 254-7807

FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.

VÍDEO DO BRASIL

LKC SÃO PAULO-SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209
LKC SÃO PAULO-SP - MOÓCA - R. do Oratório, 1240
LKC SÃO PAULO-SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204
LKC GUARULHOS-SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
LKC MOGI DAS CRUZES-SP - R. Otto Unger, 158
LKC BRASÍLIA-DF - SCLN 210 - Bloco C - Loja 33/35
LKC FÔZ DO IGUAÇÚ-PR - R. Manoel Rodrigues Filho, 41
LKC CURITIBA-PR - R. 24 de Maio, 765
LKC GOIÂNIA-GO - Shopping Center Bouganville - Térreo 1

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

LKC POUSO ALEGRE-MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160 P.A. Shopping - 4º Piso
LKC FORTALEZA-CE - Av. Engº Santana Júnior, 2828 Fax: (085) 234-2545
LKC CAXIAS DO SUL-RS - R. Pinheiro Machado, 1407
☆ LKC MANAUS-AM - Villa's Shopping - Loja C/D - Adrianópolis
☆ LKC BELÉM-PA - Av. Gov. José Malcher, 1677 - Altos Fax: (091) 222-1414
☆ LKC RIO DE JANEIRO-RJ - R. Conde de Bonfim, 346 - Sl. 204

START

Mega
CHAKAN

Um game cabeça! Você vai queimar as pestanas para ajudar um morto-vivo a achar o seu descanso

SNES

ALIENS VS. PREDATOR

Com todas as rabadas, dentadas e babadas a que você tem direito

NES
MEGA MAN 5

Todas as fases, robôs, passwords e estratégias. Com 28 fotos para você arrasar!

SHOTS

Nintendo, Sega, NSK e NEC armam estratégias para este ano

SUPER NES · MEGA · NINTENDO · MASTER · GAME BOY · GAME GEAR · PC · ARCADES

Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

NOSSO SELO ESPECIAL PARA OS GAMES NOTA 10

SUPER MARIO WORLD (SNES)

Já completei 95 fases do jogo e não consigo pegar a chave da fase Valley Ghost House, que fica do lado direito do Valley of Bowser 2. Já achei a chave, mas o espaço para pegá-la é muito pequeno. Gostaria imensamente de ter a ajuda de vocês, pois sabem de tudo.
IDÉRCIO M.C. ARANTES Fº
Araras, SP

Caro Idércio, a gente não sabe tudo não, mas o seu problema não é pequeno. Pegar essa chave é a coisa mais difícil do jogo. Faça o seguinte: saia correndo e dê um salto. Quando estiver no ar, vire o Direcional para tentar entrar voando e pegar a chave. É o único jeito. Boa sorte!

FATAL FURY (SNES)

No jogo Fatal Fury (edição nº 26), quando dou o golpe do parafuso com o Terry não pinta o golpe que está na foto da revista.
ANDRÉ TOMIASO
Rio de Janeiro, RJ

Você não endoidou não, André. Publicamos por engano a foto do golpe da tesoura. O golpe do parafuso é este da foto.

Em Fatal Fury, parafuso do Terry: ↓, ↑ + botão de soco ou de chute

PRINCE OF PERSIA (PC)

Gostaria de saber como faço para entrar nas passwords desse jogo para computador, já que vocês disseram (na edição 25, na seção de Game Gear) que todas as versões desse jogo possuem passwords.
ANTÔNIO CARLOS S.BECK Fº
São Vicente do Sul, RS

Ao contrário das versões para console, o jogo para computador tem uma única supersenha de acesso. Faça o seguinte: após entrar no diretório do game, chame-o com o comando "Prince megahit 6". Você já começa na fase 6. Troque o número depois da palavra megahit pelo da fase que quiser. Isso vale até para a fase 14, que é a última.

Essa senha de acesso permite outras 11 mudanças. Damos os comandos das principais: Shift + ↙ + ← (aumenta o tempo para resgatar a princesa), Shift + ↙ t ← (aumenta o nível de energia) e Shift + ↙ l ← (leva para a fase seguinte).

TOM & JERRY (Master)

Como faço para passar do cachorro na fase do Quarto das Crianças?
MAYRA CALESTINI
São Paulo, SP

Olha aí as leitoras aparecendo! Não é difícil, Mayra. Você tem de ir por cima. Olhe bem que você vai ver uma plataforma. OK?

ALEX KIDD IN THE MIRACLE WORLD (Master)

Depois que mato Janken, O Grande, vou para o Lago Cragg e chego em um lugar sem saída com cinco caixas no chão. O que eu faço para passar ali?
ANAMIR TULER JR.
São José dos Campos, SP

Em primeiro lugar, Anamir, você tem de ter pego a Pedra Hirotta, que está no castelo do Reino de Nibana. Na pedra está a combinação para ser seguida, pisando as pedras rosas (não são caixas não) na ordem, conforme o desenho de cada uma. A seqüência é: primeiro a pedra com o sol, depois a das ondas, depois lua, estrela, sol, lua, ondas, peixe, estrela, peixe. Pronto, agora é só subir e pegar a coroa.

SONIC 2 (Master/ Game Gear)

Onde fica a quinta esmeralda (Fase Gimmick Montain Zone)? Já procurei na tela inteira e não encontro a bendita.
PEDRO A.P. KODAIAN
São Paulo, SP

As dicas completas para pegar as esmeraldas, com fotos, saíram nas edições 26 e 27. Mas decidimos dar uma colher de chá, porque essa esmeralda é a mais difícil do game, tanto na versão de Master quanto na de Game Gear.

Depois de passar pela rampa com espinhos no teto, vá para a direita até achar este local da foto: o Sonic só entra pelo segundo bloco. Depois, vá fase adentro para achar a esmeralda

CARTAS

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777 2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

RYU NO MEGA

Por cartas e telefonemas, uma legião de leitores quer saber: "Quando vai sair Street Fighter 2 para Mega Drive?"

Vamos responder para todos de uma só vez. Primeiro, a Capcom, empresa que criou o jogo, autorizou a Sega a lançar o game para Mega CD, e não para o Mega Drive ou Sega Genesis de cartucho. Segundo, depois de dar a boa notícia, a Sega não tocou mais no assunto e ninguém sabe quando vai sair. O único jeito é esperar.

DEFENSORES

Por que a Nintendo é idolatrada e a Sega, diminuída? Por que o Master, sendo um console muito mais potente que o Nintendo 8 bits, é considerado inferior? Por que nas matérias de Mega Drive são feitas tantas comparações com os jogos de Super NES? E qual a razão para comparar todo jogo de luta da Sega com o Street Fighter 2?
ASS. OS DEFENSORES DA SEGA
Brasília, DF

Numa revista que fala de vários sistemas, é natural comparar jogos e videogames. Assim como comparamos jogos de Mega como o de Super NES, também os jogos de Super NES são comparados com os de Mega. A Nintendo não é idolatrada, mas reconhecida como uma líder mundial no ramo dos videogames, enquanto a Sega tem como principal qualidade sua excelência no desenvolvimento de tecnologia. O Master System, de fato, tem algumas características superiores ao Nintendo 8 bits, mas infelizmente é um equipamento muito menos difundido que o seu concorrente. Como vocês sabem, a própria Sega não está mais desenvolvendo jogos para o Master. Por fim, Street Fighter 2 é, até agora, o melhor jogo de luta disponível num videogame de 16 bits. Até que algum outro jogo o supere, ele será sempre um ponto de referência para a avaliação de jogos de luta.

SEGA CD

Acabo de comprar um Sega CD e gostaria de saber se vocês pretendem publicar matérias sobre os jogos deste aparelho.
RAFAEL L. PEREIRA
Taubaté, SP

Claro, Rafael. Já encomendamos um Sega CD pra redação e logo logo estaremos fazendo matérias chocantes com os lançamentos dele. Aguarde.

SUPER NES

Tenho um Super NES "baby". Se eu tirar as peças para o encaixe do cartucho, ele vai aceitar cartuchos japoneses?
EDUARDO SAGAWA
São Paulo, SP

Não sabemos o que exatamente você chama de Super NES baby - provavelmente é a versão do aparelho que vem com apenas um joystick e sem cartucho, né? Seja como for, pode tirar estas travas e usar cartuchos japoneses numa boa, pois vai funcionar.

Foto pb: Rochelle Costi/ Foto cor: Mario Fontes La Lalala lalala
Lar Doce Lar
MTV
MUSIC TELEVISION
TITÃS

AS QUATRO GRANDE
AFIAM AS GARRA

SEGA PODE APERFEIÇOAR SEUS CONSOLES

Nos últimos meses, tem sido difícil encontrar Mega Drive e Mega CD no Japão. Algumas lojas até pararam de vendê-los, pois a procura é muito pequena. Mas há males que vêm para bem. De acordo com uma revista japonesa, a Sega já considera a possibilidade de lançar uma nova versão destes dois equipamentos para melhorar a velocidade e a resolução gráfica de seus jogos. Assim, ela teria melhores chances de competir no mercado japonês.

O Mega CD 2 viria com um processador mais rápido (cujo nome ainda não foi divulgado) e um joystick de seis botões. Vocês estão pensando no que eu estou pensando? Yes, *Street Fighter 2* no Mega CD 2 com um joystick completo!

O Mega Drive 2 viria com o mesmo processador do CD ROM e com um mouse. Mouse, vocês já devem estar ligados, é um acessório muito usado para computadores e que pode substituir o joystick em alguns jogos. *Tetris 2* e *Populous 2*, são dois exemplos de games muito apropriados para o uso do mouse.

Tudo é muito lindo, tudo é muito bom, mas falta saber uma coisa: o que vai acontecer com os atuais Mega Drive e o Mega CD? Sim, porque dificilmente os jogos criados para os novos consoles (que serão mais sofisticados) rodariam nos aparelhos atuais. Bem, vamos aguardar que a Sega confirme estas notícias e explique sua nova estratégia para os ansiosos gamemaníacos.

S H O T S

NEC MELHORA SEUS GAMES E AUMENTA PREÇOS

A Nec resolveu investir pesado na produção de jogos para o seu PC Engine. Seu objetivo é superar o faturamento da Nintendo no mercado japonês. Que desafio, hein? É, mas a empresa mostra que está com muita disposição.

Ela resolveu aumentar sua equipe de programação e determinou que os jogos tenham mais memória, melhor resolução gráfica e trilhas sonoras muito sofisticadas. Sabiam que a Nec contrata orquestras para fazer as músicas de seus jogos?

A empresa não quer apenas ter games melhores, mas também em maior quantidade. E anunciou que vai se dedicar com muito carinho ao desenvolvimento de jogos baseados em desenhos animados japoneses, como Yamato e Silent Mobius. Este último fez tanto sucesso no Japão que chegou a superar o sucesso de Akira.

O lado não muito animador disso tudo é que os japoneses terão que preparar seus bolsos. Os jogos da nova safra estão custando mais caro que o normal. Os japoneses chiaram, mas nem por isso deixaram de comprar os irresistíveis lançamentos para o PC Engine.

NINTENDO ACELERA PRODUÇÃO DE JOGOS

Depois do susto que levou com a união entre Sega e NEC, a Nintendo resolveu fazer umas mudanças en sua linha de trabalho. A mais impor tante foi a reorganização de se centro de desenvolvimento de jo gos, que foi reforçado com joven recém-formados nas universidade japonesas. A Nintendo quer sangu novo e idéias diferentes para seu jogos.

Jovens integrantes da equip da empresa entendem tudo d software. Eles levam o trabalh tão a sério que fazem até encena ções teatrais para poder desen volver o movimento dos persona gens com mais realismo. Para te certeza de que os novos game vão mesmo agradar, a Nintend também convida seus próprio consumidores para testá-los e da opiniões que possam ajudar n aperfeiçoamento do trabalho.

NEO-GEO JÁ TEM FATAL FURY 2

Fatal Fury 2 foi o jogo mais espera do dos últimos tempos para a galer do Neo-Geo. E valeu a pena. Lançad há pouco no Japão, o game mantém dupla de irmãos Terry e Andy Bogard Os outros seis personagens são inéd tos: Joe Higashi (China), Kim Haphwa (Coréia), Big Bear (Austrália), Chen Sinzan (Inglaterra), Jubei Yamada (Ja pão) e Mai Shirami (Japão). Ah! Mai

Sega pensa em lançar duas novas
rsões de console 16 bits. Enquanto
o, Nintendo, NEC e SNK investem
ra melhorar os jogos. Acompanhe!
te vai ser um ano muito quente!

a única mulher do jogo.

Todos os lutadores têm golpes diferenciados e mais de uma magia. Os cenários das lutas são de lugares famosos, como o Grande Cannyon, nos Estados Unidos ou o Coliseu, em Roma. Os combates podem ter até chefe contra chefe, num duelo de magias que provoca grandes estrondos. Se você já está com água na boca, se ligue neste pequeno detalhe: o jogo tem 106 Mega de memória. É ruim, hein?

KONAMI TAMBÉM FABRICA ACESSÓRIOS

Você sabia desta? Além de jogos chocantes, a poderosa Konami também é uma fera no desenvolvimento de acessórios para o Super Famicom (o Super NES dos japoneses). Uma de suas invenções é o joystick com membrana sensitiva. Em vez de botões, este tipo de controle possui sensores que funcionam com o simples toque dos dedos do jogador, sem que ele tenha que fazer pressões ou esforços. Joystick sem fio para o Super Famicom também é obra da Konami.

Agora, interessante mesmo é o multiadaptador que conecta quatro controles no lugar de um só. Traduzindo: ele serve para que até oito pessoas possam participar de um jogo ao mesmo tempo e ligadas a um único console. O acessório é muito útil para os complicados RPGs japoneses.

NOVO JOYSTICK ACABA COM CALO NO DEDÃO

De tanto jogar videogame, tem muita gente por aí com calo no dedão. Isso para não falar nos casos perdidos, de pessoas que ficam com inflamação no músculo do braço de tanto jogar. O grande culpado por estes problemas é o botão Direcional, que na maioria dos joysticks não é nenhum pouco confortável de ser usado.

Por isso a fabricante americana Triax lançou, nos Estados Unidos, um novo modelo de joystick que vai acabar com o calo no dedão de muitos gamemaníacos. O Turbo Touch 360, como é chamado, usa um sensor no lugar do tradicional botão Direcional. Para movimentar personagens e objetos na tela, basta deslizar suavemente o dedo sobre o sensor.

Além de confortável, o Turbo Touch é bastante preciso. Movimentos em diagonal, meias-luas e voltas completas com o Direcional ficam muito mais simples. O acessório tem o tradicional formato bumerangue e vem até com botões para as funções turbo ou autofire. As versões para Mega Drive e Super NES custam 30 dólares nos EUA; a de Nintendo 8 bits custa 20 dólares.

TEC TOY GARANTE: NÃO VAI FALTAR JOGO PARA MASTER SYSTEM

Durante a feira de eletrônica de Las Vegas, em janeiro, a Sega anunciou que estava abandonando a produção de jogos para o Master System no Japão e Estados Unidos. Segundo a Tec Toy, porém, a produção de games para outros países - inclusive o Brasil - vai continuar normalmente. Além da Sega, diz a Tec Toy, existem outras empresas que fazem games para o Master, como a Acclaim, Tengen e Domark, e que elas têm vários lançamentos programados para este ano. Os donos dos 600 mil Master que existem no país podem dormir sossegados.

TOP TEN

Este é o verão do Sonic. Em janeiro, o porco-espinho bateu Street Fighter 2 na preferência dos gamemaníacos. Mesmo assim, os jogos de luta ocupam quatro posições na parada de sucessos. Preferência total para a pancadaria!!

DICA — SE VOCÊ NÃO QUISER RECORTAR A SUA REVISTA, MANDE XEROX DO CUPOM — PARA PARTICIPAR, PREENCHA ESTE CUPOM E MANDE PARA NOSSO ENDEREÇO

1 - SONIC - MEGA DRIVE
2 - STREET FIGHTER 2 - SUPER NES
3 - TARTARUGAS NINJA 3 - NINTENDO
4 - SONIC - MASTER SYSTEM
5 - TURTLES 4 - SUPER NES
6 - STREETS OF RAGE - MEGA DRIVE
7 - DESERT STRIKE - MEGA DRIVE
8 - CHUCK ROCK - MEGA DRIVE
9 - SPIDER-MAN - MEGA DRIVE
10 - ASTERIX - MASTER SYSTEM

TOP TEN - AÇÃO GAMES

Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900

MODELO/CONSOLE

☐ MASTER SYSTEM
☐ MEGA DRIVE
☐ GAME GEAR
☐ GAME BOY
☐ SUPER NES
☐ COMPATÍVEIS NINTENDO (Phantom System, Hit-Top Game, Dynavision II e III, Bit System, Super Charger e Geniecom)

NOME DO JOGO ____

Nome
Endereço
Bairro
CEP
Cidade
Est.
Data do Nascimento
DDD
Telefone

Quase todo jogo é a mesma coisa: você fica com o cara "normal", forte, musculoso e no fundo, no fundo, bonzinho. E tem que enfrentar um monstro mais horripilante e poderoso que o outro. Pois se você sempre teve vontade de jogar com o monstrinho, Aliens vs. Predator vai lhe dar esta chance. O jogo consegue reunir as duas mais asquerosas criaturas do cinema num mesmo game. É a sua oportunidade de usar as invejáveis armas do Predador ou o aquela esticada de boca do Alien. Divirta-se.

VERSUS MODE

Jogando em dupla, cada participante escolhe seu personagem e parte para a luta cara a cara. Apesar de bem diferentes, os dois lutadores têm as mesmas chances de vitória. O Predador pode usar suas voadoras e socos poderosos e o Alien tem o golpe com a cauda e sua temível esticada de boca.

PREDATOR	
A	Soco de baixo para cima
Y	Soco direto
X	Soco de lado
B, A	Voadora
DOIS TOQUINHOS PARA FRENTE, Y	Rasteira
B	Pulo
L ou R	Defesa

ALIEN	
Y	Patada
A	Rabada
X	Esticada de boca
DOIS TOQUINHOS PARA A FRENTE, A	Rasteira
CHEGAR PERTO DO PREDATOR E APERTAR A	Jogada para cima
R ou L	Defesa

QUANDO VOCÊ E SEU ADVERSÁRIO PULAREM AO MESMO TEMPO, APERTE QUALQUER BOTÃO PARA JOGAR O OPONENTE NO CHÃO

Modo 1 jogador

No modo 1 jogador, você usa o Predador para eliminar os aliens que invadiram o planeta Vega 4, no ano de 2493. Um verdadeiro exército daqueles monstros esqueléticos tentará detê-lo. Com apenas seis fases, este jogo até que não é muito longo. Mas leva tempo para chegar ao final das fases, pois o jogo não o deixa avançar enquanto você não detonar todos os inimigos do pedaço. Na tela de opções, você pode configurar o game para quatro níveis de dificuldade, até nove vidas e três Continues.

MOVIMENTOS

USANDO A CONFIGURAÇÃO DE JOYSTICK:

Y - Ataque
B - Pulo
X - Poder

B +Y - Voadora giratória

Y - Soco
Dois toques para a frente, Y - Rasteira
B, Y - Voadora
Grudar no alien e apertar Y - Cotovelada

Armas e poderes

Só no modo 1 player é que o Predador utiliza todas o seu potencial de luta. No chão ele pode apanhar um item que ativa seu sistema de camuflagem e também dois tipos de armas. E quando as coisas ficam difíceis, dá para apelar para o canhão que ele traz no ombro. Ele gera três tipos de tiro, mas consome energia.

Como usar o canhão

Na parte superior esquerda da tela há um medidor de energia com três cores: branca, amarela e azul. Segurando o botão X, o medidor vai enchendo. Ao completar a parte branca, o canhão solta um tirinho fraco. No nível amarelo, o tiro é uma bola de plasma. E no nível azul ele provoca uma verdadeira chuva de radiação que atinge tudo o que está na tela. Mas atenção: quanto maior o nível usado, mais energia perde o personagem.

Aperte X para encher o medidor da direita até o nível desejado, soltando-o em seguida. O poder do canhão é implacável

ALIENS VS. PREDATOR / IGS			
Luta	8 Mega	1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

OS TIPOS DE ALIENS E COMO ENFRENTÁ-LOS

ALIENS PEQUENOS

Aparecem no jogo inteiro, normalmente em dupla. A melhor tática para acabar com eles é tentar colocá-los do mesmo lado e lutar contra os dois de uma vez. São necessários vários golpes para eliminá-los, mas usando as armas ou o canhão eles pifam na primeira

ALIEN ESMAGADOR

Você o encontrará no final da segunda fase. Ele tentará prensá-lo no canto da tela, e aí você vai ficar realmente encrencado. Fuja! Use todo o seu estoque de rasteiras e voadoras. Se puder, use também o canhão

ALIEN CABELUDO

O último chefe. Ele vem atropelando de um lado para o outro e, se pega você, dá uma série de tapas. O lance é sair da frente dele, movendo-se para cima ou para baixo na tela, e tentar prensar o bicho num dos cantos. Aí, mande soco pra cima

ALIENS RASTEJANTES

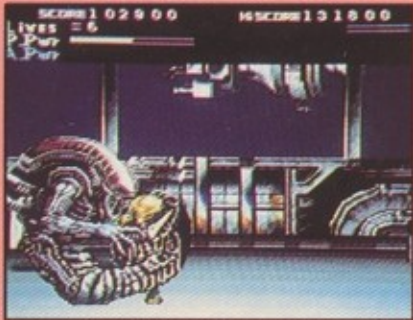
São aqueles filhotes de alien que saem dos ninhos. O melhor é destruir os ninhos antes que os bichos saiam lá de dentro. O único jeito de matá-los é usar a rasteira

ALIEN PÁSSARO

É o chefão da quarta fase. Tem um ataque tipo ave de rapina, tentando pegá-lo com as garras. O melhor aqui é usar voadoras giratórias

ALIEN DOS ESGOTOS

Chefe da primeira fase. Ele aparece, esconde-se na água e volta a aparecer. Lute com voadoras e rasteiras. Cuidado: quando ele apanha muito, dá cambalhotas tipo Blanka

ALIEN COBRA

Aí de você se chegar muito perto deste alien, que é o chefe da quinta fase. Ele lhe agarra e tira sua energia com mordidas. Arrisque umas voadoras, mas de longe

ITENS

Use Y para apanhar itens e armas

Item	Descrição
	É a arma mais forte do jogo
	Arma de poder médio
	Recarrega parte das energias
	Recarrega todas as energias
	Dá o poder da camuflagem temporária
	Pontos

THE COMBATRIBES

THE COMBATRIBES / Technos			
Luta	12 Mega	1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Para os ratos dos arcades, este jogo é um velho conhecido. É famoso por seus golpes brutais, tipo bater as cabeças dos inimigos uma na outra, dar violentas machadadas ou pauladas e outras coisinhas leves. Nesta versão para o Super NES, os programadores do jogo resolveram maneirar um pouco na violência e tiraram os banhos de sangue que pintam na versão original em arcade. No mais, o jogo é muito parecido, tanto em matéria de movimentos como gráficos e trilha sonora.

Salve-se quem puder

Combatribes tem, ao todo, 16 personagens. Jogando sozinho ou em dupla contra o computador, você poderá escolher entre três truculentos lutadores, que enfrentam os inimigos de mãos limpas. Todos os outros caras que você encontra no jogo estão disponíveis para usar no Versus Mode. Alguns deles, porém, são totalmente apelões. Tem neguinho neste jogo que usa até fuzil, tora de madeira, machado e taco de pólo. Uma covardia.

VERSUS MODE

Neste modo de jogo, os combates rolam cara a cara em três cenários a escolher. Tirando os três lutadores principais, os outros 13 personagens da lista de opções ficam disponíveis conforme a password que você usar. Use a senha 9207. Ela permite que você escolha qualquer um deles. Só vale a pena lutar com os chefes.

Fats

O gordão usa uma tora de madeira para acertar seus inimigos. Seu melhor movimento é o golpe especial, em que ele dá pauladas rápidas.

Salamander

Com o golpe especial, ele pode atingir os inimigos a distância com seu sopro de fogo. Mas o movimento mais legal é o de defesa: Salamander fica invisível e pode bater à vontade.

MODOS 1 OU 2 PLAYER

Escolha um dos três lutadores principais do game e parta para a luta. São cinco fases, sempre com chefes no final. A cada fase completada, você ganha uma password.

BERSERKER

98 quilos, 2,15 metros
Rapidez, força, resistência e agilidade equilibradas. Golpe especial: joelhada

BULOVA

106 quilos, 2,08 metros
Lutador forte e resistente, porém lento e pouco ágil. Em seu golpe especial, Bulova sai correndo e dá uma cotovelada

BLITZ

90 quilos, 2,11 metros
É o mais rápido e ágil de todos, mas a sua pancada é fraca e tem pouca resistência. Golpe especial: voadora

OS GOLPES MAIS RADICAIS

PARA USAR NO MODO 1 OU 2 PLAYER

RODAR O ADVERSÁRIO PELO PÉ: quando o inimigo estiver deitado, chegue perto e aperte Y

BATER UMA CABEÇA NA OUTRA: quando estiver com um adversário de cada lado, aperte Y

A PASSWORD 9207 PERMITE QUE VOCÊ LUTE ATÉ COM PERSONAGENS IGUAIS

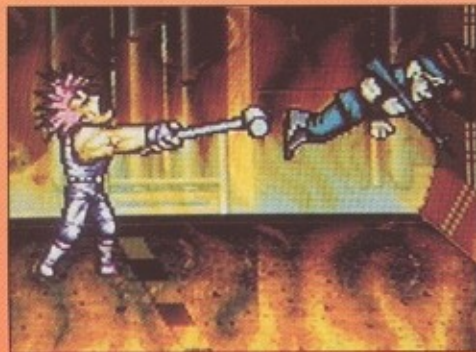
Swastica

Apesar da semelhança com Bison, este personagem é na verdade um robô com uma potente metralhadora embutida no corpo. Use o comando de golpe especial para atirar.

Windwalker

O pele vermelha adora tirar o escalpo de seus inimigos com seu machado. Para dar várias machadadas seguidas, use o comando de golpe especial.

Trash

Usando um martelo de cabo longo, este punk muito louco pode arremessar seus adversários bem longe. Para dar várias marteladas seguidas, use o comando de golpe especial.

Martha

É a mais poderosa chefe do jogo. O movimento mais radical dela é o supercoice de fogo. Basta usar o velho e bom comando de golpe especial.

HYPER V-BALL

HYPER V-BALL/McO'river			
Esporte	8 Mega		1 ou 2 jogadores
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Jogos de esporte são uma das maiores paixões dos americanos. A lista de games do gênero para o Super NES é bem menor que a do Mega, mas aos poucos a Nintendo vai investindo no ramo. Este jogo de vôlei, por exemplo, é bem legal e criativo. Você pode fazer torneios reunindo as melhores seleções do vôlei masculino e feminino. E o que é mais legal: jogar também com times de robôs.

Jogadas de craque

A variedade de jogadas é grande: cinco tipos de saques e oito modalidades de ataque, sem falar nas fintas, bloqueios e outros truques. Os comandos são fáceis e funcionam de maneira igual nos torneios para homens, mulheres e robôs. O que muda no caso dos robôs é o efeito das jogadas: as cortadas são muito mais fortes e alguns saques têm efeitos especiais. Aliás, a grande curtição do game é jogar com eles.

ALGUMAS JOGADAS IMPORTANTES

Saques

Com o Direcional, o sacador levanta a bola. Quando ela ficar vermelha, aperte B.
Jornada nas estrelas - Use ↑
Viagem ao fundo do mar - Use Direcional para frente

O JOGADOR QUE PISCA É O QUE VAI RECEBER A BOLA

Levantamentos

Os comandos abaixo devem ser dados antes de o levantador receber a bola.
Levantamento alto junto à rede: use ↑
Levantamento baixo junto à rede: use ↓
Levantamento para o meio da quadra: use Direcional para trás

Cortadas

Os comandos do Direcional devem ser dados antes de o cortador receber a bola.
Colocar a bola no meio da quadra: ponha o Direcional para a frente
Colocar a bola perto da rede: ponha o Direcional para trás
Dar a deixadinha: Aperte ↑

Bloqueio

Em qualquer momento do jogo, aperte B. Mas só funciona quando a bola estiver com o adversário, claro.

O MOMENTO CERTO PARA BATER NA BOLA É QUANDO ELA FICAR VERMELHA

O PRÓPRIO JOGO ESCOLHE O JOGADOR QUE VAI TOCAR NA BOLA. BASTA VOCÊ DAR O COMANDO CERTO NA HORA CERTA

CHESTER CHEETAH

SE VOCÊ CONSEGUIR PEGAR TODAS AS PATAS PEQUENAS DE QUALQUER UMA DAS FASES DO GAME, GANHA UM CONTINUE

Chester Cheetah é uma onça bastante sossegada e matreira,mas não está para brincadeiras. Você vai dar uma força pra Chester encarar esta missão: encontrar sua moto que foi roubada pelo queixudo vilão Eugene num enorme zoológico. Mas este tal de Eugene é um autêntico "cabriteiro": o cara desmontou a motocicleta de Chester, e você vai encontrar as peças separadamente no final de cada fase.

Um detalhe superinteressante deste game são as cores. Tudo é muito colorido, telas e fases deslumbrantes, nuances gráficos detalhados, como Chester andar gingando e até tocar guitarra. Um sarro!

Fase 1
Four corners zoo park

Você vai ter que dar o maior rolê pelo zoológico, detonando e se desviando de tartarugas e bichos-molinhas. Não encoste nos riachos, pule-os. Afinal, Chester é um felino. Tome cuidado com os peixes saltadores, mas fique sabendo que eles podem servir como trampolins para pegar itens que estão no alto.

Há coisas que serão encontradas nos bueiros. Entre e ache muitas patas, óculos e outros itens importantes. E atenção: os pneus da moto estão escondidos em algum bueiro. Ache-os e termine a fase.

É inútil atacar esta estranha máquina, comandada pelo mascote de Eugene. Só tente desviar-se

Fase 2 Monkey pits

Aqui, tudo rola no meio do matagal, onde você vai encarar porcos-espinhos, bichos-preguiças, cangurus boxeadores e lobos. Você já sabe: acabe com todos eles.

O principal meio de transporte é o cipó. Use e abuse de todos. Procure o macaquinho e deixe que ele o acompanhe por toda a fase.

Ei! Olha o macaquinho pegando o quadro da sua moto. Mas calma: ele vai entregar a peça a você e a fase acaba

Fase 3 Gator alley

Chester vai ter que tomar cuidado para não cair num rio enorme, onde a fase rola. Ao encostar na água, adeus mais uma vida. Utilize pontes, troncos e os narizes dos jacarés como forma de apoio. Arrase com os caramujos pentelhos.

Logo adiante, pegue uma pequena lancha e vá em frente. Você vai acabar encontrando o malvado Eugene pilotando uma outra lancha que reboca o guidão da moto de Chester. Pegue o guidão e puxe o carro, ou melhor, a lancha.

Pegue carona com o hipopótomo para não cair no rio, mas nem tente encostar na guitarra

Fase 4 Hidden caves

Agora, você vai ter que se aventurar numa caverna escura. Chester acende um fósforo e a longa caminhada começa. Fique esperto com o teto da gruta, pois freqüentemente caem estalactites e pedras grandes. Acabe com os morcegos, principalmente com os menores, que grudam em seu rosto e diminuem sua velocidade. Também não deixe barato pra um leitão pirata e pra um porco-espinho que surgem para acabar com seu rebolado.

Mais adiante, você deve usar um carrinho e andar agachado nele.

O mascote de Eugene fica no vagãozinho, atirando pedras em você. Ataque-o a cada três pedradas

Fase 5 Bird houses

Utilize o trampolim que fica no topo de uma das várias árvores dessa fase. Pulando do trampolim, Chester voa pra dentro de uma nuvem e sai montado numa borboleta. No céu, desvie dos ataques de pombos-correios, vespas, gaviões com capacete e mísseis.

Passe por cima do helicóptero e desvie do pássaro. O pombo acaba jogando bombas em Eugene

Fase de bônus

Para detonar fases de bônus e engordar o placar, pegue os skates que pintam aleatoriamente pelo game. Cada skate vale um bônus.

A única pentelhação é o cachorro mascotinho do vilão, que pinta com um trator pra tentar acabar com a oncinha malandra. Basta pular o veículo e faturar as patas.

Com o skate, Chester roda numa enorme avenida e tem de pegar o maior número de patas que puder

LEMBRE-SE: SEU MARCADOR DE LIFE POSSUI 4 PATAS GRANDES. SE VOCÊ PERDER TODAS AS PATAS, PERDE UMA VIDA

ITENS

	vale pontos
	preenche o life
	elimina todos os inimigos que estão na tela
	para correr
	vale fase de bônus
	fazem enxergar itens invisíveis

TOM E JERRY

Se você é fissurado na dupla Tom & Jerry e estava aguardando um game para o seu Super NES, muito bem, sua hora chegou. Tom & Jerry, da HI Tech Express, foi lançado oficialmente em janeiro, nos Estados Unidos, e já está pintando nas lojas daqui. O game tem pelo menos uma grande diferença da versão da Sega para Master: desta vez você é Jerry e pode fazer o gatão dançar bonito. Mas o cartucho decepciona, é muito óbvio. Tom e Jerry mereciam um game mais caprichado.

Jerry procura queijo

Seu objetivo é atravessar todas as fases, detonando o gato Tom. No modo dois jogadores, seu amigo é o ratinho Espeto, sobrinho de Jerry, e cada um tem sua chance para limpar a fase. A placa em forma de luvinha indica o final da fase. Você começa com três vidas e deve pisar em insetos, debulhar frankensteins (!) e andar sobre cordões ligados por roldanas. Cuidado pra não cair, pois Jerry e Espeto morrem fácil fácil. Na etapa do skate, não encoste nas pipocas. E quando enfrentar Tom pela primeira vez, cuidado com os sacos que caem do teto.

Olha o gato bobão aí! Atire bolinhas nele quando botar a cara pra fora

Canteiro de obras

Quando você chegar ao canteiro de obras, pule sobre as câmaras de pneus vazias: elas se enchem e servem como elevadores. Desvie dos parafusos e das goteiras. E fique esperto nas plataformas mais largas: elas quase sempre caem.

Comande o guindaste para baixo e vá pela plataforma mais baixa

Fábrica de brinquedos

Na fase dos brinquedos, acabe com robozinhos, foguetes, tanques e aviões. Use os bloquinhos de encaixe e as bolas vermelhas como apoio e transporte e molinhas para pular.

O fim dessa fase é um pouco pentelhinho: Tom fica atrás de uma muralha de blocos de encaixe, liberando robozinhos com bombas. Aperte os três botões que acionam o bloquinho roxo da plataforma de cima. Isso fará os robozinhos irem pra cima de Tom e acabar com a festa.

Há uma vida extra marcando na torre de bloquinhos de encaixe. Pegue-a

ITENS

	cem deles valem uma vida
	vale um coração para o life
	corresponde a dez bolinhas de ataque

CALIFORNIA GAMES 2 / IGS			
Esporte	8 Mega	1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Apesar da coincidência de nomes, este jogo não tem nada a ver com o de Mega Drive. Para falar a verdade, é até um pouco inferior. Os gráficos ficam devendo e o número de jogadores não passa de dois (na versão para Mega podiam jogar até nove participantes). As modalidades também são diferentes: skate, jet ski, body board, asa-delta e snow board (espécie de skate para neve). Apesar dos pesares, é um jogo que até vale a pena conhecer. Conforme você vai pegando a moral nos esportes e começa a barbarizar, os defeitos do jogo são esquecidos e tudo vira uma grande diversão.

COMECE JOGANDO NO MODO PRACTICE. É PRECISO TREINO E MANHA PARA SE DAR BEM NAS CINCO MODALIDADES

Jet ski

É a modalidade mais fácil. O lance é seguir direitinho o trajeto, saltando nas rampas e apanhando os bagulhinhos que flutuam na água. E, claro, terminar o percurso no menor tempo possível.

MANOBRAR O JET SKI	R e L ou Direcional
SALTAR	A
APANHAR OS ITENS	B

Pegar os itens flutuantes pode exigir manobras complicadas. Não arrisque muito

Asa-delta

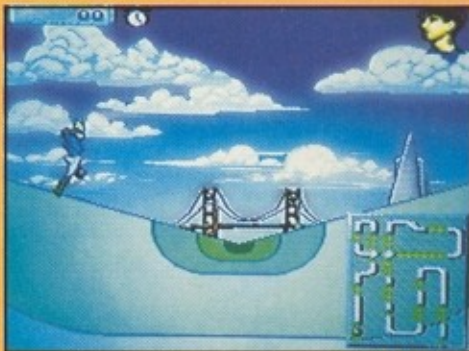
Nesta prova é preciso decolar, atingir três alvos na água e pousar suavemente. Só decole quando a biruta estiver toda esticada para trás. Vá baixando a asa devagarzinho até enxergar os alvos. Bombardeie-os rapidamente, suba até a faixa azul escura do céu e volte para o local de pouso.

DECOLAR	B
DIRIGIR A ASA	Direcional
LEVANTAR O BICO DA ASA	Direcional para a frente
LEVANTAR A ASA EM QUEDA	Use ↑, solte e deixe o vento levar

Não voe muito baixo para bombardear os alvos. Depois, será difícil subir

Skate

O percurso da prova (que você vê no canto direito inferior da tela) é formado de half pipes e túneis. Para ganhar muitos pontos é preciso pegar o embalo, não cair nenhuma vez e fazer o máximo de manobras radicais possível.

SUBIR/DESCER	Direcional para os lados
ROCK SLADE	Chegando ao topo da parede, aperte A
INVERT	Chegando ao topo, aperte B
AERIAL	Chegando ao topo, aperte X+Y
360° NO TÚNEL	Quando tiver pego embalo, segure o Direcional para o lado

Se você fizer a mesma manobra várias vezes seguidas, ganhará bônus na pontuação

Body board

A prova de body board começa numa onda, que deve ser aproveitada para o maior número possível de manobras. Depois que a onda arrebenta, você tem que desviar a prancha das pedras, estátuas e outros obstáculos fincados no mar. E chegar a salvo na praia.

GIRO 360°	Aperte R ou L
AERIAL	Aperte B + ↑
AERIAL COM 360°	Suba com ↖. Chegando no topo, aperte ↗
EL ROLO	Aperte B + ← para subir. No topo, use B + →
BATIDA	Suba com ↖ e desça com ↗

Não exagere na subida da onda, pois você pode cair para o outro lado

Snow board

A competição começa numa violenta descida de montanha, cheia de obstáculos. Na metade do caminho, você encontra um quarter pipe de neve para arriscar umas manobras radicais. Depois de barbarizar, saia do pipe e continue a descida, chegando até (estranho!) a praia.

AERIAL	Direcionais para o lado que quiser subir. Para descer, inverta
PARADA NA BORDA	Direcionais para o lado e, na borda, aperte o A
BANANEIRA NA BORDA	Direcionais para os lados e na parada, o B

Procure fazer bastante pontos no quarter pipe, mas não descuide do tempo

TETRIS 2 + BOMBLISS / BPS			
Estratégia	4 Mega		1 ou 2 jogadores
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

TETRIS 2 + BOMBLISS

Tetris é um fenômeno. Desde seu lançamento para PC em 1987, o game de estratégia mais famoso do mundo já saiu para vários sistemas. Simples no funcionamento, mas com desafio constante e crescente, Tetris *acabou também apaixonando os jogadores de PC, com a segunda versão que saiu em março de 91. E já virou clássico!!!*

Em sua estréia para Super NES, Tetris 2 *vem com uma surpresa a mais:* Bombliss. *É um simpático game de estratégia "inspirado" no primo famoso. A inclusão de* Bombliss *faz do cartucho uma opção muito interessante para quem curte games inteligentes, sem pancadaria e com muito raciocínio.*

Tetris 2: as linhas móveis

Todo mundo conhece o *Tetris* original. A segunda versão é praticamente idêntica, a não ser por um detalhe meio sacana. Se você fica algum tempo sem eliminar linhas, o game trata de piorar a situação: aumenta o número de peças na tela, tornando quase impossível o que já parecia muito difícil. Portanto, a maior dica é não ficar marcando muito na hora de eliminar as linhas.

Essa tela é conhecida de todos. Pequenos quadrados caem de um céu imaginário e você tem de encaixá-los para formar linhas completas com o objetivo de eliminá-los. Simples, não?!?

Bombliss: dois games em um

Bombliss funciona quase do mesmo jeito que *Tetris.* Mas não tem "bomba" no nome à toa: as peças que formam as linhas são de dois tipos, normais ou com bombas. A manha é a seguinte: uma linha só é eliminada ao explodir. Ou seja: quando houver ao menos uma bomba na parada. Nada de completar uma linha sem nenhum ponto vermelho, hein?

Se você curte Tetris irá estranhar as peças de Bombliss. Retângulos de cinco quadradinhos, quadrados duplos com uma bomba a tiracolo e outras loucuras. Divirta-se!!!

Contest

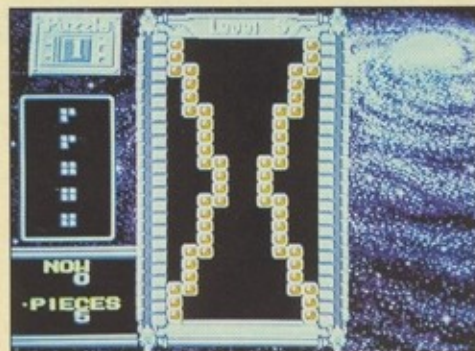
É o modo de *Bombliss* que mais se aproxima de *Tetris*. O seu objetivo é limpar a tela todinha. O modo "contest" é dividido em fases, que já começam com vários quadradinhos e algumas bombas na tela. Concentre-se nas bombas, pois quanto maior a bomba, maior o estrago. E, bidu, mais quadradinhos você manda para o espaço. Literalmente: a tela explode!!

Coloque uma bomba em cima da outra. Elas aumentam de tamanho e, quando explodem, fazem o maior estrago

COMANDOS

Os comandos são configuráveis. A melhor solução é usar L para virar a peça para o lado esquerdo e R para o lado direito. Em qualquer caso, porém, ↓ abaixa as peças rapidinho

Puzzle

Puzzle é o bom e velho quebra-cabeça. E haja cabeça para quebrar! *Bombliss* garante horas e horas de miolos fervidos. O seu objetivo é matar uma charada. A tela começa com várias peças, todas em lugares pra lá de estranhos. Você tem uma, duas ou três peças para limpar a tela. Cada fase apresenta um desafio diferente, tanto pela posição inicial das peças quanto pelo número de peças que o game lhe fornece para solucionar a rodada.

As peças de que você dispõe aparecem no canto superior esquerdo, na ordem exata de seu uso. Estude bem a posição dos quadradinhos antes de apertar os botões. Boa sorte! Você precisará...

WING COMMANDER

Suma com o piloto - que tal um truque muito louco para ejetar o piloto, ou seja, você mesmo? Vá em frente. Basta apertar R + L + Start + Select, todos ao mesmo tempo. O comandante sai pelos ares no mesmo segundo. Demais, não?

SUPER SMASH T.V.

Teste de som - ouça os sons dessa sanguinária versão premiada dos arcades. Vá até a tela de abertura e aperte L, R, L, L e R. A palavra "Bingo" é o sinal de que o código funcionou. Delicie-se com os sons de tiros e mais tiros e vozes digitalizadas.

LEMMINGS

Teste de som - se você é do tipo que curte as músicas e os efeitos sonoros dos games, aqui vai mais uma pérola: na tela de abertura, segure Select e aperte Start. Prontinho! Agora é só aumentar o volume e se ligar nas músicas desse game que já pirou muita gente

SUPER NES

MEGA

O HOMEM ETERNO

CHAKAN

Chakan é um guerreiro nascido na Idade Média e que, um dia, desafiou a Morte para um duelo. E ganhou. Como prêmio, recebeu a imortalidade. Mas o que seria uma recompensa acabou se transformando numa maldição para o corajoso homem. Século após século, Chakan viveu solitário vagando em meio às sombras. Transformou-se num ser decrépito e assustador. Até que um dia, arrependido, resolve mudar este triste destino. E aí começa o seu grande desafio.

Cabeça

Chakan não é fácil. Exige raciocínio, observação e persistência. Os cenários e trilha sonora são macabramente animais. Mas o ponto alto do jogo é a quantidade de possibilidades de ataque e defesa do personagem. Ele tem 14 movimentos, 12 poderes especiais e 5 armas. Tá com tudo, hein?

Objetivo do jogo

Tudo começa no espaço, numa dimensão com quatro portais (veja o mapa): Ar, Fogo, Terra e Água. Atrás de cada portal existem três fases, cada uma com um objetivo. Sempre que você cumprir o objetivo de uma fase ou mesmo morrer, voltará à dimensão dos portais. Será preciso zerar todas estas 12 fases, na ordem que você quiser, para terminar a primeira etapa do jogo: o plano Terrestre. Depois disso, Chakan precisa novamente visitar cada um dos portais, e zerar mais 12 fases do plano Elemental. Só depois desta grande odisséia, nosso personagem poderá descansar para sempre.

ARMAS, POÇÕES E TEMPO

Além das espadas, Chakan usa mais quatro outras armas com poderes diferentes, apanhadas durante o jogo. As poções são adquiridas da mesma forma e, quando misturadas, dão ao nosso personagem poderes especiais para enfrentar seus inimigos. Você tem vidas infinitas, pode acumular itens e entrar nas fases que quiser. Só não descuide do tempo: se ele se esgotar antes do final da fase, você volta para os portais e não fica com os itens que pegou naquela fase, sacou?

ARMAS

GANCHO — Serve para escalar paredes, agarrando saliências

MARTELO — Com ele, você pode arrebentar rochas e paredes

FOICE — É a única que consegue partir teias de aranha

MACHADO — Use-o para arrebentar portas

USE O TRUQUE DE ENTRAR E SAIR DAS FASES PARA ACUMULAR POÇÕES

MOVIMENTOS

PULO DUPLO — Aperte C e, no auge, aperte de novo

MOVER ARMA 360° — Aperte B + a seta do Direcional que aponte para o inimigo

ATAQUE RASTEIRO B + ↓

ROLAR NO CHÃO — Agache com ↓. Depois, aperte C e o Direcional para os lados

PODERES E POÇÕES

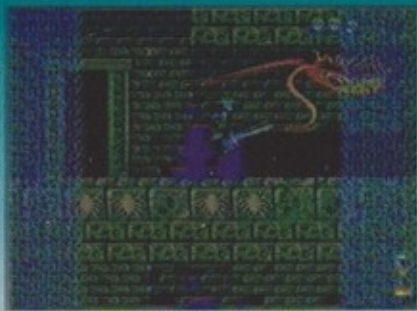
- Faz Chakan ficar invisível
- Dá invencibilidade temporária
- Deixa os inimigos mais lentos
- Restaura sua energia
- Inverte a ampulheta
- Dá força para pulos mais altos
- Faz você retornar à fase dos portais
- Causa uma explosão na tela
- Poder de fogo amarelo para a espada
- Poder de fogo azul para a espada
- Poder de raio azul para a espada
- Poder de raio verde para a espada

CHAKAN / Sega			
Aventura	8 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

ESTRATÉGIAS PARA A PRIMEIRA ETAPA: PLANO TERRESTRE

Aproveite as vidas ilimitadase tenha um bom estoque de poções ✶ Lembre-se: você pode entrar e sair dos portais e cumprir as fases na ordem que quiser ✶ Comece o jogo zerando todas as primeiras fases. Depois, faça as segundas e acabe as terceiras no fim

ÁGUA

Na primeira fase, você precisa pegar o gancho. Para apanhá-lo, detone a passagem cheia de cobras com a bomba

O objetivo da segunda fase é detonar o último polvo, o que fica mais em cima. Use a invencibilidade e pulos com giro de espada

Na terceira fase está o chefão, que é uma serpente. Apele para a invencibilidade e espadas de fogo amarelo

FOGO

Para pegar a foice, objetivo da primeira fase, você só precisa ir direto para o fundão da fase, lado direito

A segunda fase não tem subchefes. Portanto, ela nunca se fecha. Escale as paredes e apanhe poções até acumular o suficiente

A estranha mulher pode ser detonada com o poder da invencibilidade e espada de fogo ou raio verde

AR

Vá direto para cima e detone o último minotauro. Com isso, uma porta à direita se abrirá e você pegará o martelo

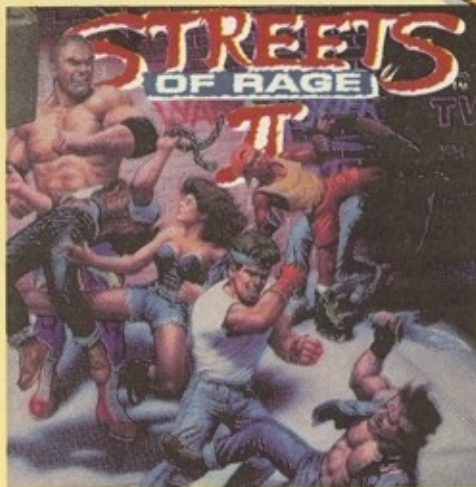
O minotauro, agora de capacete, é subchefe da segunda fase. A melhor arma contra ele é o fogo azul

Na terceira fase, suba tudo pela direita atéo últimoburaco, caindocom→. Você cairá numa plataforma segura para enfrentar o dragão voador. Use invencibilidade e fogo amarelo

Na primeira fase, uma aranha tenta impedi-lo de pegar o machado. Mas não é preciso enfrentá-la: passe batido

Use o raio azul para enfrentar o subchefe, que é este Dragão. Se não, apele mesmo para a bomba

A aranha, chefona da terceira fase, é a mais chata do jogo. Mande bombas e termine o serviço com espadas de raio azul

CHAKAN CONTINUA! VEJA NOVAS DICAS NA PRÓXIMA EDIÇÃO

Demorou, mas chegou. A segunda versão do maior clássico de pancadaria da Sega já está nas lojas e locadoras. Valeu a pena esperar: são 16 Mega de memória com gráficos cristalinos e música de primeiríssima em oito fases repletas de ação. E uma grande surpresa: a opção Versus Mode. Com ela você pode fazer um verdadeiro Street Fighter com o seu Mega Drive!

Na edição 24 você ficou sabendo dos principais golpes de cada um dos quatro lutadores. Aquilo foi apenas um aperitivo. Agora, além de outros golpes detonantes, AÇÃO GAMES mostra os detalhes das oito fases da luta de Axel, Blaze e companhia contra o sr. X. Aperte os cintos e embarque nesta viagem.

Adam em apuros

Streets of Rage 2 traz dois novos personagens: o grandalhão Max e o patinador Sammy. Os mais atentos devem notar a ausência de Adam, companheiro de luta de Axel e Blaze no game original. Adam foi raptado pelo maligno sr. X, o chefe da quadrilha mais temida do planeta. O poderoso sr. X também assumiu o controle do Departamento de Polícia. Resultado: a cidade virou um caos.

Axel e Blaze estão em uma situação muito delicada: seu melhor amigo está nas mãos do sr. X e a polícia, onde trabalhavam, também está dominada pela gang do crime. Decidem ir atrás do chefão e convocam duas pessoas para ajudá-los. Um deles é Sammy, irmão de Adam. Juntos, eles percorrem becos e ruas mais perigosos do que nunca.

Confira as oito fases do game, os golpes de cada lutador, os chefões e as manhas de *Streets of Rage 2*. Um game que já nasce clássico e que, apesar do salgado preço de 70 dólares, está sendo disputado a tapa pelos gamemaníacos dos States.

OS GOLPES DE CADA UM

Na edição 24 a gente deu uma olhada na versão demo de *Streets of Rage 2* e mostramos três golpes de cada lutador. Confira agora mais dois golpes arrasadores de Max, Axel, Blaze e Sammy

Escolha Blaze: ela é a mais equilibrada dos quatro lutadores. Max é forte, Axel tem mais técnica e Sammy é o mais rápido. Mas Blaze é boa em tudo

MAX

RASTEIRA

Esta derruba qualquer um: →, → + B

COTOVELADA

Martele os inimigos: C, ↓ + B

AXEL

UPPERCUT PODEROSO

Envenenado e arrasador: →, → + B

DRAGÃO

Que lindo! E fácil. Basta apertar A

BLAZE

JOGADA

Espere um segundo e aperte B

CORTADA NA CABEÇA

Deixe todo mundo tonto: →, → + B

SAMMY

RODADA

Muito suingue nesse golpe: A

MORTAL COM ATAQUE

Este moleque é fogo: B+C

MEGA

STREETS OF RAGE 2 / Sega

Luta | 16 Mega | 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

QUADRO COMPLETO DOS GOLPES DOS QUATRO LUTADORES

A mecânica dos golpes em *Streets of Rage 2* é igual para todos os lutadores. Ou seja: você deve apertar os mesmos botões para fazer os golpes, apenas o resultado é diferente. Assim, ao apertar B e C ao mesmo tempo, Max dá um coice e Blaze uma super-rasteira de 360°. Este é apenas um exemplo. Confira a lista completa dos golpes de cada um e torne-se um expert no assunto.

COMANDOS	MAX	AXEL	BLAZE	SAMMY
B várias vezes seguidas	três socos e uma martelada	três socos e dois chutes	dois socos, uma cotovelada e um chute	dois socos, um chute e uma voadora
Segure B e solte	soco-martelo	chute alto	chute alto	chute baixo
→,→ + B	rasteira	uppercut	cortada na cabeça	vôo rasante
B + C	coice	soco no queixo	rasteira (360°)	mortal com ataque
Aperte C, B	martelada	chute vertical	chute na cara	chute duplo na cara
→ + C, B	chute na cara	voadora	voadora	voadora
C, ↓ + B	cotovelada	joelhada	soco alto	patins na cara
B várias vezes seguidas	soco forte	joelhada e soco na cabeça	joelhada e jogada	duas cabeçadas e uma cotovelada
Espere um segundo e aperte B	—	cabeçada	jogada	cabeçada
→ + B várias vezes	duas joelhadas e uma cabeçada	quatro joelhadas	duas joelhadas e uma cabeçada	—
Longe do inimigo, coloque o Direcional no seu sentido e aperte B ao mesmo tempo	enterrada	jogada para trás	jogada para trás	patins no queixo
Aperte C e depois B	esmagada total	esmagada	jogada para trás	jogada com tudo
APERTE A	rodada de braços	dragon punch	chute na cara	rodada
DIRECIONAL + A	corridinha	soco louco	magia	parafuso

GOLPES ESPECIAIS

São os golpes que usam magia. Funcionam o tempo todo no fase a fase. Já no Versus Mode você pode optar entre lutar com ou sem magia. Os golpes especiais tiram um pouco de energia ao serem usados.

OUTROS GOLPES

Sammy é capaz de dar um croque: fique atrás do inimigo e aperte B; Max é pesado demais para pular em cima de um inimigo. Portanto, trate de achar um trampolim para estes dois golpes: aperte B para dar um soco na cabeça; ou B e depois C para pegar o inimigo de jeito e jogá-lo no chão.

ITENS

recarrega um pouco de energia	enche a sua barra de energia	vida extra	1.000 pontos no placar	5.000 pontos

VIDAS EXTRAS

Nada como fazer um belo estoque de vidas. Aprenda como descolar vidas em Streets of Rage 2

Pontos	Vida
20.000 pontos	1ª vida
50.000 pontos	2ª vida
100.000 pontos	3ª vida

A partir daí, a cada 100.000 pontos você ganha mais uma vida extra

CONTINUES - VOCÊ TEM DIREITO A APENAS DOIS CONTINUES, SEM CHORO. ENTÃO TRATE DE ACUMULAR VÁRIAS VIDAS, OK?

CONTINUA...

AS OITO FASES DO GAME

Como em todo game de pancadaria que se preze, o forte não é a tática. A maior estratégia é sair dando porrada em todo mundo. Pelo menos até você sacar qual o golpe ideal para cada situação. Este é o grande desafio de Streets of Rage 2. Dê uma olhada nas características de cada fase e aprenda a acabar com os chefões. Boa sorte!!!

FASE 1 - CENTRO DA CIDADE

Becos escuros e amedrontadores, ruelas perigosas e um bar lotado de criminosos. Belo começo, não? No final da fase você terá um encontro com o furioso Barbon, o dono do bar.

Barbon é o primeiro chefe do game. E tem vários capangas!!! Livre-se deles primeiro para liquidar o chefão em seguida

FASE 2 - PONTE EM CONSTRUÇÃO

Motoqueiros assassinos e criminosos jogando bombas a três por quatro. É, as ruas estão pegando fogo! Cuidado com as motos: um simples raspão e adeus energia.

Um ser voador que ataca como se fosse um míssel. Seu nome: Jet. Defenda-se sempre para atacar logo após seu pousos

FASE 3 - PARQUE DE DIVERSÕES

Você consegue imaginar a Disneylândia tomada por criminosos? Essa fase é mais ou menos isso. Um detalhe curioso: os arcades são de *Bare Knuckle 2*, ou seja, *Streets of Rage 2*.

Homenagem ou sacanagem? Não importa. O chefão é Zanza, um Blanka perfeito, com bolinha e tudo. Nem é preciso dizer que ele é rápido como a luz

FASE 4 - ESTÁDIO

Baseball, mania entre japoneses e americanos, não é um esporte violento. A não ser que os jogadores resolvam usar os tacos como instrumento de batalha. Sacou?

Primeiro você enfrentará Big Ben, um encardido subchefe . Depois combaterá Abadede. Fique longe do chefão e use golpes especiais ou voadoras

FASE 5 - NAVIO

Piratas nunca foram muito amigáveis. Junto com criminosos comuns, então, nem se fala. Você lutará em um navio detonado. Cuidado com as escotilhas suspeitas.

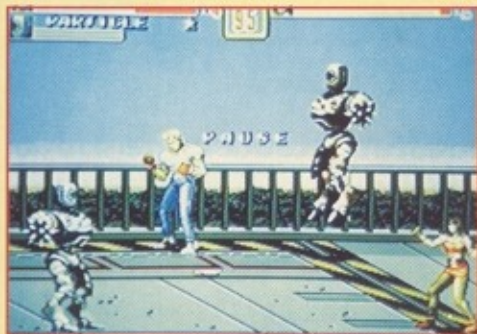
O subchefe desta fase é uma espécie de Sagat renovado. O chefão é R. Bear, um grandalhão poderoso, que tem vários capangas. Pau neles!

FASE 6 - FLORESTA

A única mancada gráfica do game aparece aqui. Um mar bem feio com tons de azul. Mas nem a água refresca: kick-boxers enfezados querem a sua pele a qualquer custo.

O chefe aqui é duplo, Blanka cover e Souther. Enfrente um de cada vez, alternando voadoras, joelhadas e ombradas. Torça para ter vidas extras

FASE 7 - FÁBRICA DE MUNIÇÃO

Uma fábrica escura e cheia de armadilhas, com inimigos furiosos. Belo cenário para um picnic, não? Sério, a coisa começa a encrencar. Prepare-se para o chefão duplo.

Os chefes são dois robôs, um dourado e outro prateado. Eles são fogo. Dão choques elétricos e explodem ao morrer. Fique longe deles

FASE 8 - DEPARTAMENTO DE POLÍCIA

Parece um hotel, ou um saguão de aeroporto. Mas é a sede ocupada do Syndicate, a Polícia. Sr. X esperou anos por esse encontro. E vem com várias surpresas. Muito cuidado!!!

Grande recepção: todos os chefes voltaram. Mas são apenas um aperitivo para o sr. X. E ele está disposto a tudo para não libertar Adam

SUNSET RIDERS / Konami			
Ação	8 Mega	1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

SUNSET RIDERS™

A aliança entre Konami e Sega está a todo vapor. Além dos clássicos que até então só estavam disponíveis para o sistema Nintendo, esta associação também começa a trazer bons jogos de arcades para o Mega Drive. Sunset Riders é um deles: um autêntico bangue-bangue com saloon, foras-da-lei, perseguições sobre um trem em movimento, índios, recompensas e muitos, muitos tiros.

360° Você pode escolher entre dois justiceiros. Billy é um caubói americano que usa revólver. Seu companheiro, Comano, é um mexicano armado de espingarda. Os dois enfrentam perigos de todos os lados. Mas fique tranqüilo, pois seus personagens também atiram a 360 graus: para cima, baixo e diagonais. Jogando no modo 1 ou 2 player, você participa de cinco fases em que o objetivo é liquidar um perigoso bandido. Até chegar ao chefão, porém, você tem que enfrentar todos os capangas dele – e não são poucos. Há também a opção Versus Mode, em que dois jogadores duelam abertamente. Ideal para pegar as manhas do joystick e afiar a pontaria.

ITENS

ESTRELA	REVÓLVER
Leva à fase de bônus	Dá uma arma extra ao personagem
BALA	**DINAMITE**
Aumenta o poder de fogo da arma	Explode todos os inimigos da tela

SOBE — ATIRA ANDANDO — DESCE — ATIRA PARADO

NÃO SEGURE A DINAMITE POR MUITO TEMPO. USANDO O BOTÃO DE TIRO, JOGUE-A LONGE ANTES QUE ELA EXPLODA EM CIMA DE VOCÊ

PROCURA-SE

Simon Greedwell

Para capturar Simon, mande tiros cruzados no barril e depois abra fogo sobre o chefe

O fora-da-lei está escondido na cidade. Não hesite em subir no segundo andar das casas para liquidar de perto os bandidos. Entre em todas as portas vaivém dos saloons: uma dançarina irá recebê-lo alegremente e ainda lhe dará um item. Haverá dois estouros de boiada. No primeiro, basta refugiar-se no andar superior das sacadas mas no segundo você terá que pular sobre o lombo dos bois.

Paco Loco

O melhor lugar para enfrentar Paco Loco é do alto do vagão. Com o segundo jogador no vagão do meio, então, moleza

Para capturar este bandido será preciso andar sobre um trem em movimento. Fique ligado toda vez que o trem passar por um poste: em seguida virá uma espécie de trave (daquelas usadas para pendurar malotes), e se você não pular ou abaixar-se vai dar de cara com ela.

Chies Scalpen

O chefe chama para a briga em pleno cemitério indígena! Ele pula muito, mas é só exibição. Fique de longe para evitar as facadas e mande bala

É preciso embrenhar-se nas trilhas do desfiladeiro para encontrar o pele vermelha Chies Scalpen. O maior perigo são as pedras que rolam morro abaixo. Caminhe devagar e fique de olhos bem abertos.

Richard Roses

Richard atira bombas e rosas da florida sacada de sua casa. Enquanto escapa, procure destruir os pilares do terraço. Ele é obrigado a descer do poleiro e aí vira presa fácil. Mas atenção: Richard usa um colete à prova de balas e você terá que eliminá-lo duas vezes

Billy e Comano estão chegando à casa do último e mais poderoso chefe: Richard Roses. Ainda na floresta, eles serão recebidos pelos cães de guarda do vilão, que é a maior dificuldade nesta fase.

Em todas as fases você vai encontrar estrelas douradas. Pegue-as antes que elas toquem o chão. Se conseguir isso, você vai para uma generosa fase de bônus

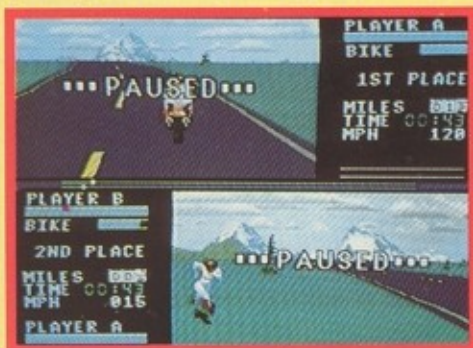
FASE DE BÔNUS

O lance é seguir a carruagem e apanhar todos os presentes que a mocinha atira pra você

ROAD RASH 2

ROAD RASH 2 / Electronic Arts			
Corrida	8 Mega		1 ou 2 jogadores
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

EVITE A TODO CUSTO CAIR DA MOTO PERTO DA POLÍCIA. SENÃO ELES TE LEVAM EM CANA, A CORRIDA ACABA E VOCÊ AINDA TEM QUE PAGAR MULTA

O que é bom merece bis. Road Rash, com suas corridas cheias de velocidade e malandragem, ganha uma segunda versão com muito veneno e várias novidades. O game volta com gráficos mais caprichados, novas pistas, desafiantes mais invocados e máquinas poderosas. Mas a principal diferença em relação à primeira versão é que, agora, você pode jogar em dupla.

No modo mano a mano, a tela se divide ao meio para mostrar o duelo entre dois jogadores

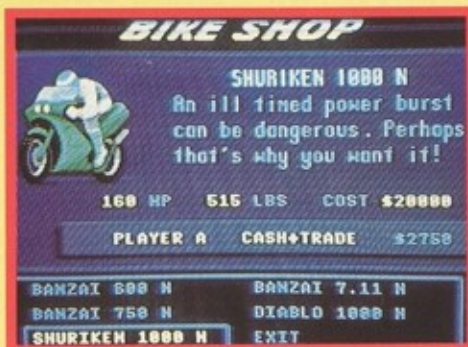
Máquinas nervosas

Logo nas primeiras voltas, a gente percebe que o jogo está mais agressivo. As motos reagem nervosamente aos comandos: estão mais difíceis de dirigir. Os adversários não dão moleza. Mesmo quando ultrapassados, vêm pra cima de você e não querem nem saber. Nas brigas para tirar os adversários da pista são usados chutes, socos e armas (porrete ou corrente). O golpe mais sujo, porém, é grudar na moto do oponente e agarrá-lo pelo cangote. A moto vai e o cara fica estatelado no asfalto. Este golpe é uma das novidades do jogo.

PARA TOMAR A ARMA DE UM ADVERSÁRIO, PROCURE ATACÁ-LO QUANTO ELE ATACAR VOCÊ

A corrente é uma das novidades da segunda versão. Para usá-la, você tem que chegar mais perto do adversário

Escolha sua moto

Agora você tem muitos modelos de motos para escolher. Elas estão divididas em três classes. As do tipo Ultra Light são ágeis e velozes. As Nitro têm uma aceleração de foguete. E as Super Bikes têm chassi mais resistente e estável. Em cada classe, você conta com cinco opções de motos com diferentes níveis de potência, o que dá 15 motos no total.

A Shuriken 1000 é uma das mais velozes. Mas você precisa ter a mixaria de $ 20 mil para comprá-la

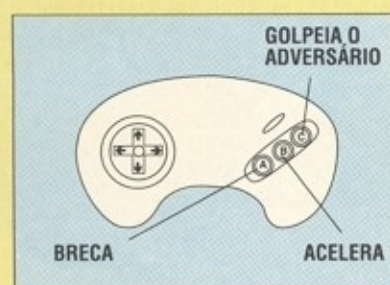
Desafios

O funcionamento do jogo continua igual ao da versão anterior. Desafiando outros pilotos em sucessivas corridas, você tem que lutar pela vitória. Conseguindo bons resultados, você vai juntando grana e, assim, consegue comprar motos melhores. Mas para vencer não basta correr mais. É preciso lutar para manter-se na corrida, pois seus oponentes tentarão tirar você do páreo com socos, pontapés e porradas capazes de derrubá-lo da moto. E como se não bastasse, a polícia ainda fica no seu pé.

Na largada, evite chegar perto dos adversários para não ser atacado

Pistas

A Electronic Arts investiu legal nos cenários do jogo. As pistas estão mais bonitas: árvores, montanhas, cannyons, casas, animais e até nuvens enfeitam o ambiente das corridas. Com isso, conseguiu fazer cenários bem típicos para o Havaí, Arizona, Tenessee, Alaska e Vermont, onde rolam as corridas. O traçado das psitas também está bem trabalhado, com muitas curvas, rampas, cruzamentos lombadas.

Algumas rampas fazem a moto voar alto. Ao saltar numa rampa em curva, desça com a moto inclinada para não cair mal na pista

PIGSKIN FOOTBRAWL

Imagine como seria o futebol americano jogado na Idade Média. Além de usar armadura, os homens daquela época não eram de muito papo: saíam logo na porrada. Pigskin Footbrawl *é isso: um torneio de futebol americano medieval, onde vale tudo para ter a bola e marcar gols.*

Siga o líder

O único personagem que você controla é o líder da equipe – o carinha que usa o capacete. Se ele atacar, todos atacam. Se defender, a galera recua. Mesmo que ele esteja fora da cena no momento, os outros membros do time vão comportar-se da mesma forma que o capitão.

QUANDO O LÍDER ESTÁ FORA DA CENA, LOCALIZE-O PELA SETA NA TELA. COM O DIRECIONAL, COMANDE O LÍDER E O RESTO DO TIME PARA ATAQUE OU DEFESA

Jogo sujo

Pra começar, os locais onde rolam as partidas são cheios de obstáculos. Se você não olhar por onde anda, pode dar de cara com pedras, terminar espetado nos galhos de uma árvore ou cair em alçapões. No meio do caminho também pintam armas, que podem ser usadas para tirar definitivamente os adversários da jogada. Em poucos segundos só restarão ossos do cara, mas o jogo repõe jogadores perdidos.

PARA APANHAR UMA ARMA, BASTA QUE O LÍDER PASSE POR CIMA DELA. E POBRE DO ADVERSÁRIO QUE TROMBAR COM ELE

PIGSKIN FOOTBRAWL / Razor Soft
Esporte — 1 ou 2 jogadores — 8 Mega
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

COMANDOS PARA O LÍDER	
B	Empurra
C	Passa a bola
B+C	Salta em cima do adversário
Direcional	Movimenta o líder pelo campo

SUPERSONIC, COM TODAS AS ESMERALDAS NA FASE 1

A moçada está ficando louca com Sonic 2. Todos os dias, cartas e mais cartas chegam à redação de Ação Games, pedindo dicas do game mais rápido do planeta.

Desde a edição 21, quando demos as primeiras imagens do jogo, temos publicado matérias completas e dicas para as três versões desse game incrível. Na edição 26, por exemplo, você ficou sabendo como acumular 99 vidas. Agora, você vai ficar sabendo como pegar todas as sete esmeraldas logo na Fase 1. E ainda fazer Sonic virar um Supersonic AMARELO e mais rápido ainda: ele voa, escala paredes, faz as maiores loucuras. E fica INVENCÍVEL!!! Veja como arrasar com Supersonic.

O truque

Logo de cara fique sabendo que é preciso um parceiro para jogar, senão é quase impossível executar o truque.

1 - Comece o jogo, pegue pelo menos 50 argolas e entre na fase de bônus.

2 - Pegue a quantidade de argolas que o game mandar para conseguir a primeira esmeralda. É fogo! E sem um parceiro jogando com a Tails não dá pé: é muito difícil.

3 - Vai aparecer a tela com as esmeraldas. Daí, aperte Reset, vá para o item Options e escolha Start de novo.

4 - Repita a operação mais seis vezes: pegue 50 argolas, vá para a fase de bônus e consiga todas as argolas. Reset, e assim por diante. Você verá que o desafio é cada vez maior.

5 - Depois de pegar as 7 esmeraldas, aperte A, B, ou C para que Sonic vire o Supersonic.

Tempo limitado

Mas atenção: cada argola vale um segundo de Supersonic. Ou seja, se as suas argolas acabarem, um abraço. Mas tudo bem: você pode coletar quantas argolas quiser mesmo quando já estiver amarelo. Portanto, trate de pegar o maior número possível de argolas para prolongar seus poderes.

Só um toque. Você deixa de ser Supersonic por dois motivos: quando completa a fase ou quando suas argolas acabam (pois o seu tempo acaba junto).

Depois de pegar as sete esmeraldas você pode se transformar em Supersonic quantas vezes quiser. Mesmo morrendo, mesmo usando seus Continues. Vale até começar de novo, desde que você respeite a seqüência Reset, Options, Start.

Ele fica tão rápido que até aparece uma estrelinha na tela. Nosso herói voa baixo

Quem foi que disse que um porco-espinho amarelo não pode voar?!?

MEGA MAN 5

Pode ser um sonho para muitos ou um pesadelo para alguns. Mas o já eterno Mega Man está de volta na sua OITAVA aventura. Isso mesmo, três versões para Game Boy e mais as cinco para Nintendinho. Como a Capcom não brinca em serviço, Mega Man 5 é tudo o que um game da série do homem-robô deve ser. São oito personagens novos e muitas fases longas e difíceis.

A história por trás de Mega Man 5 é a seguinte: Dr. Light, o inventor de Mega Man, criou também o robô Protoman para ajudá-lo. Mas Dr. Willy enlouqueceu Protoman e mandou-o seqüestrar o próprio Dr. Light. Depois, criou oito novos robôs para dominar o mundo. A missão de Mega Man é destruir os robôs, chegar até Protoman, para fazê-lo voltar à realidade e, finalmente, enfrentar Dr. Willy para libertar seu criador, o Dr. Light. Complicado como sempre, não é?

Oito robôs, 16 fases

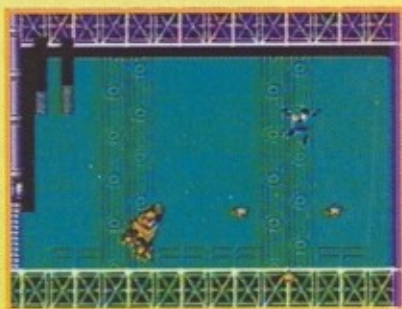
Guarde o nome dos seus oito novos inimigos: Charge Man, Napalm Man, Gyro Man, Stone Man, Crystal Man, Wave Man, Star Man e Gravity Man. Cada um com características específicas e pelo menos uma arma mortal. Com esses novos personagens, a saga *Mega Man* já conta com 40 robôs esquisitões. Haja imaginação!!!

O esquema do game não é nenhuma novidade para os fãs. Primeiro, você enfrenta os oito robôs na ordem que bem entender. Cada vitória fornece uma ou duas armas do inimigo derrota-

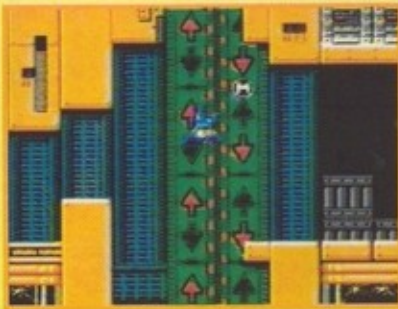
ENFRENTANDO OS OITO ROBÔS

Você pode encarar os oito inimigos na ordem que bem entender. A grande sacada é descobrir a melhor ordem, de forma a ganhar a arma certa para acabar com o robô seguinte. Cada jogador pode (e deve!) escolher uma seqüência própria. Nosso piloto Ioiô elegeu uma ordem como a ideal. Siga-a passo a passo para detonar Mega Man 5. Mas fica aqui o aviso: é o maior barato descobrir outras ordens. Tudo depende de paciência.

Starman
ARMAS: Star Crash/Super Arrow

Comece enfrentando Starman: ele não é difícil de derrotar, mas fica o tempo todo pulando. Você achará uma letra M, da palavra Mega Man V, no meio da fase. Não deixe de pegá-la para conseguir a arma Beat no final.

Acerte Starman quando sua roda de estrelas não estiver ativa. Use o tiro normal e fuja de seus ataques constantes

Gravity Man
ARMA: Gravity Hold

Use a Star Crash, arma que você conseguiu com Star Man, para derrotar Gravity Man rapidinho. Outra letra M o aguarda. Essa tela é muito louca, pois a gravidade torna todos os movimentos exagerados (e difíceis de controlar).

Não deixe de pegar a letra M. Dê uma olhada nestas setas: elas invertem tudo. Se você está de pé, fica de ponta-cabeça e vice-versa. Uma verdadeira loucura

Gravity Man é espertinho: ele controla a gravidade. Use a Star Crash sem parar. Se ela acabar, utilize sua arma normal

Gyro Man
ARMAS: Gyro Attack/Rush Jet

Um enorme scroll vertical dá o tom desta fase, que se passa no azul do céu. Se você já se ligou, adivinhou: terá que usar a Gravity Hold, arma que conseguiu com Gravity Man, para acabar com Gyro Man. Ah, a letra A aparece aqui.

Esta galinha mecânica é meio boboca. Mas é uma grande fonte de vidas extras. Fique embaixo, atirando sempre. Vidas surgirão. Acumule pra valer, OK?

Gyro Man tira os discos das costas e atira em você como um helicóptero. Fuja de seus ataques e use a Gravity Hold

ITENS ESPECIAIS

aumenta o nível de energia

aumenta o poder da arma

enche energia e poder das armas

recarrega energia

vida extra

do, aumentando o seu poder. Ainda nesta primeira etapa você descola uma password a cada vitória. Após derrotar os oito robôs, você vai para dois castelos.

De início são quatro fases no castelo do Protoman. Depois chega a hora da verdade: o castelo de Willy. Mais quatro fases com direito, na terceira, a enfrentar todos os robôs novamente. O final desta verdadeira epopéia é o confronto final com Willy. Se você conseguir sobreviver às dezesseis longas fases de *Mega Man 5*, parabéns. Não será fácil!!!

Clássico Melhorado

Mega Man é um dos maiores clássicos da história do videogame. E com *Super Mega Man* para Super NES, prometido para dezembro, serão nove versões no total. Um recorde.

Mega Man 5 é um clássico aprimorado. Os gráficos são bem- definidos, apesar dos bonecos serem pequenos demais. A música, ainda que um pouco chatinha, não faz feio. O jogo é demais, além de superdifícil. Ame-o ou odeie-o, não há como negar: todas as versões de *Mega Man* fazem parte de qualquer relação dos melhores.

ARMAS ESPECIAIS

No decorrer do game, cada vez que você se livrar de um robô, ganhará uma arma. Mas uma delas é especial: a Beat. Para consegui-la, pegue todas as letras que formam a palavra MEGA MAN V. Existe uma letra em cada uma das oito primeiras fases. A Beat é a melhor arma: um passarinho que corre atrás de suas pobres vítimas. Isso mesmo: ela persegue os adversários até o fim.

Crystal Man
ARMA: Crystal Eye

Uma fase muito bonita, cheia de cristais e neve. Uma seqüência de cristais logo no começo da fase confunde um pouco. Decore a ordem certa para não dançar legal. Pegue o V (5): é a sua letra.

Use o Gyro Attack para detonar Crystal Man em dois tempos. Ele pula sempre. Portanto, nada de moleza. Ataque intenso

Charge Man
ARMA: Charge Kick

Que tal passear de trem? Então embarque nessa fase. Pegue a letra na janela, bem acima. Mas fique ligado, senão você dança legal.

Charge Man é alucinado: atira e joga fogo pela chaminé. Use a Power Stone, pois ao passar por você o chefe perde energia

Napalm Man
ARMA: Napalm Bomb

Uma grande selva, cachoeiras escorregadias e outras maravilhas da natureza. Chegar até Napalm Man não será bolinho. Letra N. Não tente pegar o N direto. Pule e volte. É o único jeito de descolar a letra

Use a arma Crystal Eye para acabar com o chefão, o famoso Napalm Man

Wave Man
ARMA: Water Wave

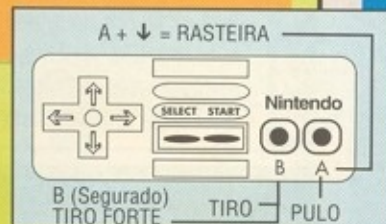
No início da fase você terá de subir em umas folhas: vá da direita para a esquerda. Um jet ski o levará à última letra. A letra E completará a palavra Mega Man V e você será recompensado com a poderosa Beat, a arma que persegue.

Use o Charge Kick para acabar com o chefe. Só uma dica: ela é acionada como a rasteira. Wave Man fica pulando na sua frente. Seja rápido e frite seus miolos

Stone Man
ARMA: Power Stone

Muitas montanhas, geleiras impressionantes e uma letra G bem escondidinha. Stone Man o espera cheio de apetite no fim da fase.

Acerte a pedra (embaixo) para abrir a passagem secreta e achar a letra G

Deixe as Napalm Bomb e corra de Stone Man. É o jeito mais fácil de acabar com ele

MEGA MAN 5 / Capcom

Ação — 4 Mega — 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

CASTELO DE PROTOMAN

São quatro fases de desafio crescente a bordo do castelo do irmão revoltado de Mega Man. Confira o que fazer em cada uma.

Observe a seqüência das plataformas que aparecem e somem. Decore direitinho para não morrer e conseguir chegar ao tanque verde.

Este tanque verde é o chefe da fase. Use a Water Wave sem parar. Seja rápido!

FASE 2

Suba com tudo para a esquerda, usando o campo de força do Star Man para se livrar dos obstáculos. Um robô irado o aguarda no final.

Este robô tem um campo elétrico que o protege de tudo. Use a Crystal Eye para despachar este chato para sempre do seu caminho

Um grandão meio bobão é o primeiro inimigo da fase. Espere-o no canto e solte uma Napalm Bomb. Use o cachorro para subir e chegar ao chefão.

Ele é fogo. Ou melhor, gelo. Este chefe congela seus inimigos até a morte. Fique bem longe dele e use a Beat . Prontinho!!!

Protoman em dose dupla? Mais ou menos. O primeiro que aparece não é o real. O verdadeiro Protoman surge à esquerda,ele já voltou ao normal, tirou o disfarce do outro robô e vai ajudá-lo com um tubo de energia.

Para poupar dor de cabeça com este inútil farsante, basta usar a arma Beat. Mas tome cuidado, ele vai tentar atropelar você. Quando ele fizer isso, pule e ataque-o pelas costas

CASTELO DE WILLY

Mais quatro fases de pedreira pura! Logo de cara, tome cuidado para não ser esmagado ao deslizar. Haja fôlego: você enfrentará os 8 robôs!!!

O inimigo dessa fase não é grande: é imenso. Confira como se livrar dele numa boa.

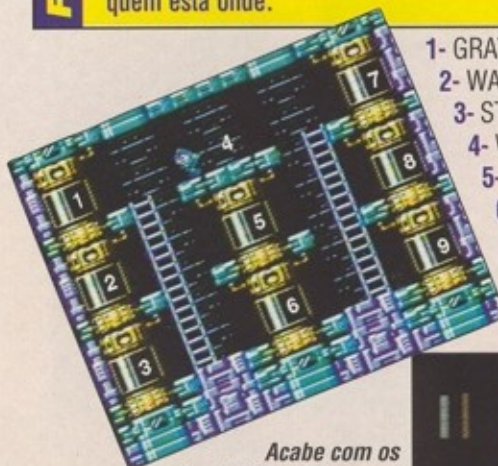
Acerte a plataforma de baixo, suba para a do meio e vá até a de cima para atirar. Seu ponto vulnerável é a cabeça. Até que é fácil!

FASE 2

Que tal dar um mergulho? Pois é, chegou a hora. A fase inteira se passa dentro d'água.

Acerte o chefe colorido quando as portinhas estiverem abertas. O tiro normal já dá conta dele

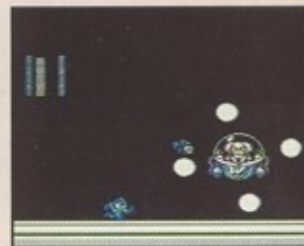
FASE 3

Pesadelo total! Os oito robôs voltam e você precisa enfrentá-los um a um. Use a mesma arma da primeira parte do game. Ah, cada um fica escondido em uma porta diferente. Descubra quem está onde.

1- GRAVITY MAN
2- WAVE MAN
3- STONE MAN
4- WILLY
5- GYRO MAN
6- STAR MAN
7- CHARGE MAN
8- NAPALM MAN
9- CRYSTAL MAN

Acabe com os oito chefões. Só depois você enfrentará o Dr. Willy, que está na porta 4. Use a arma normal, pule sempre e acerte-o na cara

FASE 4

O quê! Willy voltou? É, problema pequeno é bobagem. Use a arma Arrow bem na boca, ainda no começo.

Fuja de seus ataques mortais e use a Beat. Willy aparece e desaparece em questão de segundos. Preste muita atenção: a Beat avisa o local onde Willy surgirá. Então, olho ligado e Beat nele

DELÍRIO TOTAL

PROMOÇÃO

SUPERDICAS AÇÃO GAMES

Nesta e nas próximas 4 edições de Ação Games, você vai encontrar envelopes com 4 figurinhas coloridas que trazem os momentos mais emocionantes dos maiores games. Cole no mini-álbum que você ganhou também nesta edição e curta dicas que são the best.

Prepare-se para ganhar prêmios alucinantes. Encontrando os vales-brindes dentro dos envelopes de figurinhas, você ganha prêmios incríveis! Tem consoles Super Nintendo, fitas de games, camisetas, bonés e jogos para você detonar. Para receber seu prêmio, basta anexar a parte colante do vale-brinde numa folha à parte e preencher com seus dados completos. Depois ponha num envelope e mande rapidinho para a "PROMOÇÃO SUPERDICAS AÇÃO GAMES" Caixa Postal 66.254 - CEP: 05389-970 - São Paulo - SP.
São 300 prêmios para você. 50 em cada edição. Participe fera!

REGULAMENTO:

1. A Promoção Superdicas Ação Games é válida em todo território nacional permitindo a participação de todas as pessoas que adquirirem a revista Ação Games.
2. Nesta e nas próximas 4 edições da revista Ação Games serão encartados envelopes contendo 4 cromos autocolantes cada um. Alguns destes envelopes vão trazer 5 cromos, sendo um deles, vale-brinde.
3. Cada vale-brinde poderá ser trocado pelo prêmio descrito no mesmo, não podendo haver troca de prêmios.
4. Encontrando um vale-brinde, o concorrente deverá anexar a parte colante numa folha à parte, preencher com seus dados completos, como nome, endereço, CEP, cidade, estado, telefone e RG do ganhador ou responsável e enviar para a "Promoção Superdicas Ação Games", Caixa Postal 66.254 - CEP 05389-970. O verso deverá ser guardado como comprovante. OBS: o vale-brinde traz, também, um número secreto para você esclarecer quaisquer dúvidas. A ligação é grátis.
5. Os prêmios serão entregues via Correio/Sedex acompanhados do AR (Aviso de Recebimento) expedido junto a Empresa Brasileira de Correios e Telégrafos.
6. Os prêmios ficarão em exposição na sede da Editora Azul, à Av. das Nações Unidas, 5777 - Pinheiros - São Paulo - SP.
7. O prazo máximo para retirada/reclamação dos prêmios será de, no máximo, 180 dias da data de lançamento em banca da edição.
8. Não terão validade os vales-brindes que não apresentarem condições básicas para a verificação de sua autenticidade.

AÇÃO GAMES

EDITORA
AZUL

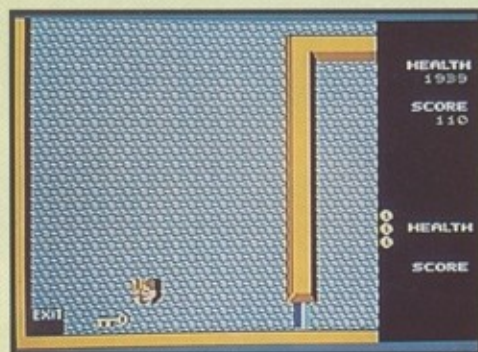
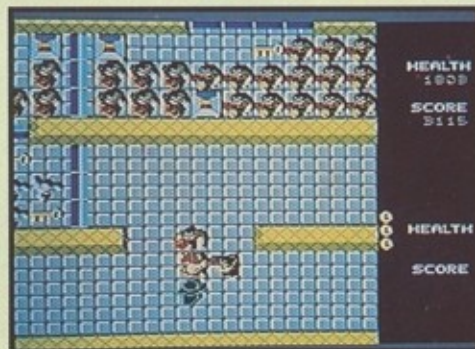
GAUNTLET

Depois de ter saído para Nintendo 8 bits há mais de dois anos, Gauntlet *finalmente chega para o Master System. Não que seja um lançamento muito importante. Tecnicamente* Gauntlet *é fraco: os gráficos não tem boa definição e a música é quase inexistente. Mas é mais um game de ação/estratégia para engordar a biblioteca de jogos para Master.*

A sua missão é percorrer labirintos, pegar itens e achar a saída. Algumas caveiras e muitos fantasmas garantem a diversão do game. Mas eles não assustam: apenas acabam com você. Fique atento para pegar todas as chaves que puder. Sem elas você não consegue abrir paredes e, às vezes, nem achar a saída. Gauntlet *é ideal para quem gosta de fuçar bastante e descobrir coisas escondidas.*

Quatro personagens

A sua caminhada pelos mais de vinte labirintos de *Gauntlet* pode ser feita com quatro personagens diferentes. Um elfo, um mago, um guerreiro ou uma valquíria. Todos são personagens mitológicos. A valquíria, por exemplo, é a mensageira de Odin, o mago. Esse detalhe torna o game interessante. Afinal, não é todo dia que aparece um jogo com toques mitológicos.

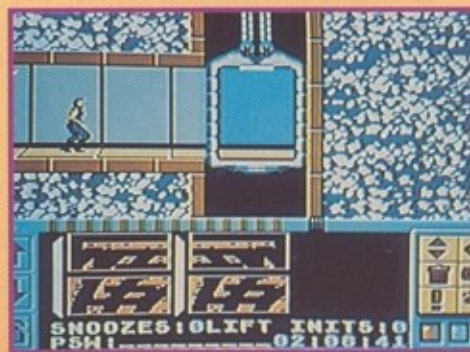
Apesar de os gráficos não serem bons e a música quase não existir, *Gauntlet* é uma boa diversão. Uma dica: jogue com cada um dos quatro personagens, porque seus labirintos são diferentes. Legal, né?

Pegue todas as chaves que conseguir. Mas não saia logo de cara. Pegue muitos itens. Eles serão importantes no futuro

Cuidado com o cara verde. Ele gruda em você e tira muita energia. Fuja rapidinho, ok?

ESQUELETOS E FANTASMAS: JUNTOS PARA SEMPRE. ATIRE NO ESQUELETO PARA SE LIVRAR DOS FANTASMAS. É MUITO MAIS FÁCIL

IMPOSSIBLE MISSION

Robôs invadiram a terra. Você deve estar se perguntando: o que eu tenho a ver com isso? Aha! Sua missão é descobrir pistas para acabar com os robôs dentro de um labirinto bem complicadinho. E recuperar móveis, geladeiras e computadores.

Impossible Mission *mistura estratégia com mecanismos típicos de RPG: ícones na tela para desvendar mapas, selecionar itens etc. É um game de visual legal, mas que leva um tempinho para ficar divertido. Uma boa pedida para quem curte um desafio.*

A grande dica é ficar craque nos mapas e saber a localização dos elevadores. Importante: você não atira nem dá golpes para se livrar dos robôs. Mas precisa usar a cuca para despistá-los e recuperar os itens perdidos. Por sua estrutura diferente, Impossible Mission *é um ótimo lançamento da Tec Toy.*

Esta tela é a sua base. Oriente-se por ela antes de explorar os vários andares

A bola vermelha o persegue. Não fique marcando, senão você dança mesmo

CHEQUE OS COMPUTADORES. ELES PODEM TER INFORMAÇÕES IMPORTANTES PARA VOCÊ. ✸ NÃO SUBA NOS ROBÔS. ELES DÃO CHOQUES E VOCÊ VIRA PÓ NUN SEGUNDO. O ÚNICO JEITO DE PASSAR POR ELES É PULANDO

MASTER

O que há de novo?

FOTO: JUCA MARTINS

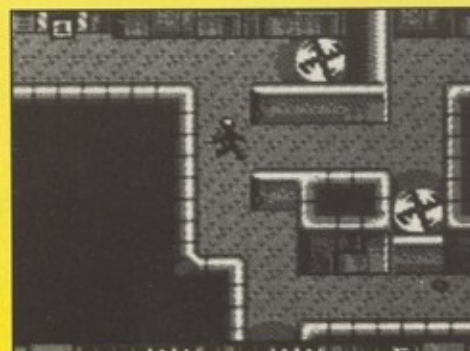
ALIEN 3

Os monstros babões e cascudos do cinema invadem o Game Boy. Mas desta vez, num jogo totalmente diferente dos outros videogames. A caçada aos aliens escondidos na prisão Fiorina 161 é cheia de labirintos, quebra-cabeças e um toque de adventure. O jogo é mostrado na visão de cima e tem gráficos muito bem detalhados, que destacam a minúscula tenente Ripley de seus inimigos mortais.

Converse com os prisioneiros. Eles dão dicas importantes para você

Caça aos itens

Sua aventura na prisão é recheada de itens. Primeiro, são as armas e munições que você colhe pelo caminho – entre elas o famoso lança-chamas e rifle. Conte também com a famosa caixinha de pronto-socorro, que recupera as energias. Fique ligado ainda para os cartões magnéticos que abrem portas, permitindo que você explore todos os cantinhos da prisão. Mas já viu, né: há um cartão para cada porta.

Não toque nos ovos dos aliens. Geralmente, isso acaba mal

Os ventiladores impulsionam você. Mas dois deles ligados, ao mesmo tempo, podem imobilizá-lo. Uma boa pedida é desligar os ventiladores para explorar algumas salas com mais calma

FUCE OS TÚNEIS DE VENTILAÇÃO. ELES SÃO O ESCONDERIJO PREDILETO DOS ITENS, PRINCIPALMENTE DAS CAIXINHAS DE PRONTO-SOCORRO

GAME GENIE

Até o Game Boy, quem diria, ganhou um Game Genie. O acessório acabou ficando quase do mesmo tamanho que o próprio console, mas tem um charme todo especial: vem com o livro de códigos embutido e com etiquetas para você grudar nos próprios cartuchos.

Mordomias

Você já está careca de saber como o Game Genie funciona, né? Basta acoplá-lo na entrada de cartuchos do seu videogame e, depois, encaixar o cartuchinho na entrada do acessório. Ao ligar seu Game Boy, aparece uma telinha com espaços para a digitação de códigos que dão vidas extras, energia infinita, tempo ilimitado e outras mordomias pra você acabar o jogo com o pé nas costas.

103 jogos

O livrinho de códigos do aparelho traz senhas incríveis para 103 jogos do Game Boy. Em Prince of Persia, por exemplo, existem códigos para não morrer quando cair e parar o tempo do jogo. Em Gremlins 2, você pode conseguir vidas infinitas e invencibilidade. Em Castlevania 2, dez vidas e energia ilimitada. E tem mais.

ALGUNS JOGOS INCLUÍDOS NO LIVRO: Super Mario Land ✱ Tartarugas Ninja 2 ✱ Tetris ✱ Mega Man 1 e 2 ✱ Nemesis ✱ Operation C ✱ Pac-Man ✱ Snow Brothers ✱ Qix ✱ Gradius ✱ Strar Trek ✱ Turrican ✱ Dr. Mario Gauntlet 2

O Game Genie para Game Boy tem etiquetas com códigos para você colar no cartucho

Todos os 103 códigos estão num mini-livro, que vem embutido no próprio acessório

Taz-Mania
The Search for The Lost Seabirds

TAZ-MANIA/The Search for the Lost Seabirds/Sega			
Ação	2 Mega		1 jogador
GRAFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

A esperada versão de Taz-Mania *para Game Gear acabou de sair:* Taz-Mania - The Search for the lost Seabirds *(Em busca das aves marinhas perdidas). Quem jogou o original no Mega deve estar louquinho para detonar na telinha. É, mas não se excite à toa. Taz para o portátil da Sega é legal, mas não chega nem aos pés da versão para Mega. Mesmo assim é ação do começo ao fim.*

O Diabo da Tâsmania e seus colegas do desenho Tiny Toon estão em alta, tanto nos gibis quanto nos games. A HQ foi lançada no Brasil com o maior estardalhaço e os games para Super NES e Mega Drive, ambos da Konami, são desenho animado puro. Com muita ação.

Para se livrar da bomba na primeira fase, fique sempre na frente dela. Se estiver muito próximo, dê um furacão para chegar à garrafa de energia. Beba o suficiente para conseguir completar a fase

Na fase da mina você verá duas rampas. Siga pela da direita: é um atalho para o final da fase. Ah, basta apertar ↑ para subir na rampa

Versão Reduzida

Taz-Mania para Game Gear segue, em linhas gerais, o mesmo esquema da versão para Mega. Só que as cinco fases são muito mais curtas. Ao contrário do game para Mega, cada fase só tem um nível. Mas não vá pensando que é fácil: além dos vários desafios durante o jogo, são apenas cinco vidas e nenhum Continue. Sem dó nem pena.

Aquele movimento muito louco que é a maior característica de *Taz* para Mega também rola no Game Gear. Basta segurar A para o Diabo sair rodando feito furacão na telinha. Só há um probleminha: como o nosso herói está bem pequeno, fica um pouco difícil controlá-lo como furacão.

Aqui você tem duas opções: ir por cima ou por baixo. Vá por cima: há menos inimigos e mais peixe

Música repetitiva

Os gráficos desta versão para Game Gear têm boa definição, com cores apropriadas e cenários bem-trabalhados. Mas os personagens são muito pequenos, o que não deixa de ser um grande desperdício.

A música é uma história a parte: repetitiva e pouco inspirada, é bem chatinha. O melhor é colocar o volume no mínimo. Apesar desses probleminhas, *Taz* pode ser uma boa diversão. Especialmente para quem não tem um Mega dando sopa em casa.

Pule quando estiver bem no fim da plataforma de gelo. É a maneira mais segura de conseguir chegar ao outro lado

GAME GEAR

CHUCK ROCK

Passwords - se você já está quebrando a cabeça com o desengonçado Chuck, recém-lançado pela Tec Toy no Brasil, relaxe. Anote estas passwords:
Fase 2: 7G09M
Fase 3: NN6E3
Fase 4: 84AKC

SPIDER-MAN

Pegue a chave (Fase Lizard) - depois de derrotar o lagarto (Lizard), vá para o extremo direito da tela e caia. A chave fica em uma plataforma, também à direita.
Livrando-se das armadilhas - ainda na fase Lizard cuidado com o chão. Fique o menor tempo possível com os pés no chão. Ande em ziguezague pelas paredes para se livrar dos inimigos e suas armadilhas.

B-17 FLYING FORTRESS / Microprose

Simulador			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

O B-17 Fortaleza Voadora é uma lenda na história da II Guerra Mundial. Era capaz de atravessar grande parte do território inimigo, bombardear seus alvos e trazer seus tripulantes são e salvos, às vezes quase destroçado, mas ainda voando.

Se você gosta de simuladores de vôo, vai curtir esse game, que dá controle absoluto sobre as mais minuciosas partes do avião. A Microprose caprichou no realismo das operações e no manejo da aeronave. Como comandante, você é responsável por 10 tripulantes e o bombardeiro. Mas pode assumir qualquer função no jogo (piloto, navegador, operador de rádio e de metralhadoras) ou ficar como um expectador neutro. Durante o jogo, às vezes você precisa alterar a composição da tripulação, por causa de ferimentos e outros imprevistos.

Você pode escolher os membros da tripulação e também a função que cada um vai ter

Controles

Se você está acostumado com outros simuladores, vai se surpreender com *B-17*. Ele traz uma imagem exterior sem painel, fazendo com que a paisagem fique na tela inteira, é não só metade. Mas isto traz uma desvantagem: é mais difícil acessar as informações do painel, como velocidade vertical, horizonte artificial, pressão do óleo, rotação dos motores etc. É há ainda outra inovação: quando você está numa função e deseja trocar para outra, o computador assume automaticamente a operação que você deixou. Isso vale para todas as funções da tripulação. Mas não vale para duas operações: bombardear e aterrissar.

Gráfico e som

O visual dos aviões está melhor que nos outros simuladores. E também nas cenas de briefing (preparação da missão), debriefing (avaliação de equipe) e cenas onde você opera algo no bombardeiro: foram muito bem desenhadas e boladas. Mas as paisagens externas são todas em cores claras e deixam a desejar. Quanto ao som, está abaixo da média no jogo inteiro.

Saca que painel. Ele é completo! No centro ficam os principais instrumentos de vôo e, à direita, os mostradores de motor

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

At 386 SX, de 16 MHz, monitor padrão VGA. É compatível com placas de som Roland, Adlib ou SoundBlaster

MAPA

As cores dos traços das rotas indicam de onde você vêm e para aonde você vai

Cor	Significado
(amarelo)	indica seu trajeto da base até o primeiro ponto de referência na rota
(vermelho)	indica a rota para o alvo primário, ou seja, o principal
(laranja)	indica a rota para o alvo secundário
(branco)	indica a rota de volta para a base

FICHA TÉCNICA DO B-17

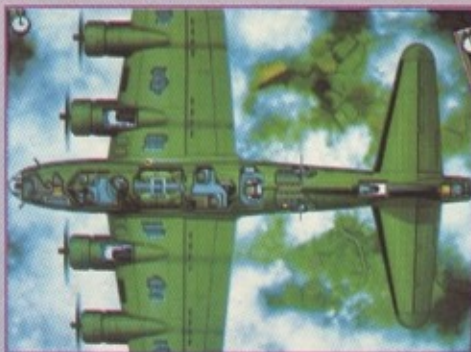
PROPULSÃO - quatro motores radiais Wright Cyclone R-1820-97
FORÇA - 1200 Hp na decolagem
VELOCIDADES MÁXIMAS - 287 Milhas/hora a 25000 pés e 310 MPH em mergulho
RAZÃO DE SUBIDA - 540 pés/minuto
ALTITUDE MÁXIMA - 35.600 pés
AUTONOMIA - 2000 milhas
TRIPULAÇÃO - dez
ENVERGADURA - 103 pés
COMPRIMENTO - 74 pés
ALTURA - 19 pés
PESO VAZIO - 34.000 libras
PESO CARREGADO - 65.500 libras
ARMAMENTO - Doze metralhadoras 50 Colt-Browing M-2 e 8.000 libras em bombas

COMANDOS

B-17 Flying Fortress tem um grande número de comandos. Veja as teclas dos principais.

B - aciona os freios	**I** - painel de instrumentos
D - aciona compartimento de bombas	**M** - muda do manual para automático
F - aciona os flaps	**O** - aciona mira de bombardeio
G - aciona o trem de pouso	**U** - destrava a arma

DICAS

- Consulte sempre o mapa de vôo, mas evite mexer para que seu navegador não se perca
- Socorra os feridos rapidinho. Se um tripulante morrer, você desperdiça todo o treinamento que ele recebeu
- Faça manobras ou aterrissagens com cautela, pois seu avião é lento e pesado

TECLE A para chamar a tela de danos: os pontos vermelhos indicam as avarias

TECLE C para chamar o compartment screen e poder mudar as posições e funções dos tripulantes

TECLE Z OU X para chamar a visão externa e sacar o que estão fazendo todos os aviões das imediações

ROBO ARMY / SNK

Luta — 45 Mega — 1 a 2 jogadores

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

ROBO ARMY

Alô, fissurados em arcades de luta: a SNK, fabricante de arcades e do videogame Neo-Geo, preparou um game de porrada nota 10. Robo Army *apresenta detalhes bem-sacados, personagens grandalhões, som e vozes muito legais, magias arrasadoras e inimigos de arrepiar.*

A história é a seguinte: num futuro distante, um cientista mecatrônico (especializado em robôs) cria um exército de andróides para dominar o planeta e exterminar a raça humana. Dominar o planeta ele já conseguiu. Só falta acabar com os humanos que sobreviveram. E não tem choro: você, sozinho ou com um amigo, deve evitar esta catástrofe, tentando massacrar uma renca de criaturas robotizadas.

Dois lutadores

São dois lutadores a sua escolha: um cyborg (metade homem, metade robô) e um andróide. Os dois são muito bons, mas o primeiro é mais ágil. Você escolhe um dos dois no início e vai com ele até o final: não dá pra trocar no meio do game. Você só tem três Continues e nada mais.

NA VERSÃO NEO-GEO, QUE DETONAMOS NA REVISTA, VOCÊ PODE USAR UMA MANHA ANIMAL: NO ÚLTIMO NÍVEL DE ENERGIA, DO ÚLTIMO CONTINUE, APERTE PAUSE, MUDE DE ENTRADA DE JOYSTICK, SOLTE A PAUSA E APERTE START. VOCÊ CONTINUA DE ONDE PAROU, COM O OUTRO PERSONAGEM E TRÊS CONTINUES.

Itens e inimigos

Três tipos de inimigos menores vão pentelhar você durante todo o jogo: robôs (os mais fracos), pássaros (dificuldade média) e cachorros (são os piores). Com o cyborg ou com o andróide, você pode detoná-los com uma giratória ou dois socos certeiros. Ataque os robôs a qualquer momento, mas espere os pássaros descerem na altura do seu braço e acerte os cachorros quando pularem.

Para ajudar, o game fornece três tipos de itens. A bolinha dá um ponto no marcador de magia e o galão renova um ponto no life. A mãozinha ativa o carro (cyber metal), o melhor item do jogo.

FASE 1 - JUNGLE

Detone todos os robôs que atacarem. Use os braços dos robôs decepados como armas. Pegue também barris, carros e tudo o que achar para arremessar. Para vencer o primeiro subchefe (cachorro), atire o carro assim que ele parar de brilhar. Depois, ataque com o bastão. Desvie dos mísseis do segundo subchefe (tanque), jogue os dois barris e ataque com giratórias. Cuidado com o chefão da fase: ele não morrerá quando sua cabeça cair. Mas dois golpes de magia vermelha dão conta.

FASE 2 - HIGHWAY

Cuidado, pois daqui para a frente pássaros e robôs atacam juntos e todas as áreas estarão sempre minadas. Detone o primeiro robô para pegar seu cyber metal (carro). Os quatro subchefes aparecem ao mesmo tempo. Ataque um de cada vez, prensando-o num canto e golpeando direto. É a única estratégia.

Chefão-carro. Cuidado com suas mordidas, que tiram muita energia. Ataque com toda a magia que tiver, pois dá para recuperar na fase seguinte.

FASE 3 - ENTER POLICE

Você desce por cabos e enfrenta inimigos por todos os lados. Economize magias daqui pra frente. Detone-os com socos e use o Direcional para trocar de cabo. Para derrotar o subchefe-pássaro enfraqueça-o com uma mágia e, depois, detone-o com giratórias.

Ataque com magia e não deixe o chefão chegar perto da lata de sucata: ele come restos e cospe outros robôs

FASE 4 - POLICE

O primeiro robô é carne de pescoço, mas se você vencê-lo, ganhará o cyber metal. Ataque as aranhas pequenas quando elas estiverem no alto, com golpes e barris. Não se intimide com as aranhas maiores e só use magia em último caso.

Esse robô-tira é mais rápido que você. Desvie dos tiros e golpes de cassetetes. E continue economizando magia

FASE 5 - WORKSHOP

Você vai precisar de garra para encarar seu sósia. Ele possui todos os seus poderes. Detone as colunas, pois os pedaços de laje caem sobre os inimigos. O chefão é um robô aquático, protegido por uma bolha. Os golpes ajudam, mas você vai precisar de três ou quatro magias para detoná-lo.

Cuidado com as mulheres de vidro que flutuam, pois elas lançam lasers que tiram energia

FASE 6 - LABORATORY

Descida de cabos, com robôs de todos os lados. Ao chegar à vidraça, detone-a para entrar no laboratório.

Agora a coisa pega fogo: você vai enfrentar chefes e subchefes do jogo todo. E muito mais fortes que antes. O chefão é o maior robô do game e tem braços de arrepiar. Ele não tem pontos fracos: use golpes e magias sem parar. E boa sorte!

VENDO

▶ Phantom System com seis cartuchos, três controles, pistola e adaptador. Mário Inácio, tel.:(011) 813-7300 r. 279.

▶ Mega Drive japonês transcodificado com um cartucho e dois joysticks. Flávio Alexandre Peixoto, tel.:(011) 259-2233 r. 2277.

▶ Cartuchos de Mega Drive e Game Gear. Luiz Felipe V. Tavares, tel.:(011) 881-4492.

▶ Top Game Turbo VG 9000 com seis cartuchos e três joysticks. Gihad Abdel Hak, tel.: (041) 254-1587.

▶ Os cartuchos Vigilante, Alex Kidd in Miracle World, Assault City, Missile Defence e Olympic Gold. Sonia, tel.:(011) 743-4735.

▶ Mega Drive transcodificado com dois controles e cabo RF. Eduardo, tel.: (011) 220-0792 r. 132.

▶ Phantom System , um Game Genie e 18 cartuchos. Thomaz Lira Gomes, tel.:(011) 231-0726.

▶ Dynavision com 21 jogos e dois controles. Anderson Medeiros Costa, tel.:(021) 375-7206.

▶ Nintendo americano com adaptador, 10 jogos e dois controles. David, tel.:(011) 564-1827.

▶ Master System com dois cartuchos, dois controles e pistola. David, tel.:(011) 564-1827.

▶ Mega Drive japonês transcodificado com um cartucho e cabo RF. Glauco Jaiji Okubi, tel.:(011) 457-7397.

▶ Mega Drive japonês com cinco cartuchos e dois controles. Glácia R.Carvalho, tel.:(011)297-0054.

▶ Phantom System com 45 jogos, dois joysticks e pistola laser. Eduardo Munhoz Nolde, tel.:(051) 340-7850.

▶ Master System com três cartuchos , dois joysticks , Rapid Fire, pistola e óculos 3D. Ronie Gilberto Henrich, tels.:(051) 564-1222 ou 564-1555.

▶ Cartuchos de Super Nintendo e Mega Drive. Luís Roberto P. Quattrucci, tels.:(011) 256-6919 ou 257-6257.

▶ Mega Drive com um cartucho e um joystick. Diogo Brandão Assis, tel.:(021) 228-3548.

▶ Master System II com um cartucho e um controle. Filipe Tavares Maciel, tel.:(081) 326-2549.

▶ Super Nintendo completo. Mateus Bonadiman, tel.:(054) 262-2333.

▶ Os cartuchos de Mega Drive, Fantasia, Eswat, Space Harrier 2 e Shadow of the Beast. Tadeu Colens Ourivio, tel.:(011) 889-0616.

▶ Mega Drive II nacional com quatro cartuchos, dois controles e adaptador. Mário Inácio, tel.:(011) 813-7300 r. 279.

TROCO

▶ Phantom System com cinco cartuchos por Mega Drive. Glynton Nakashima, tel.:(011) 759-5593.

▶ O cartucho Pequena Sereia por outro de meu interesse. Ernando Elias Lozé do Carmo. Rua Vinícius de Moraes, 91, Ideal, CEP 35162-227, Ipatinga-MG.

▶ Phantom System com 15 cartuchos, adaptador e pistola por CD Play com duplo deck e rádio AM e FM. Sérgio, tel.: (011) 286-2136.

▶ Turbo Game com três cartuchos e dois joysticks por Master System. Antônio de Almeida Júnior, tel.:(011) 33-3373.

▶ Master System II completo com dois cartuchos mais um controle Powertron por uma bicicleta Moutain Bike. Fábio Dias Salina, tel.:(011) 957-9576.

▶ Os cartuchos Super Mario Bross 1 e Yo! Noid por Robocop e Total Recall. Rodrigo de Almeida, tel.:(011) 204-3228.

▶ Master System II com dois joysticks por fitas de Mega Drive. Oswaldo, tel.:(011) 887-0227.

▶ Microcomputador MSX 1.1 com drive , 3000 jogos e aplicativos por um Super NES transcodificado com cartuchos. Nilton Pereira Júnior, tel.:(0478) 22-2871.

▶ Master System III com dois joysticks, dois cartuchos e pistola por Mega Drive. Thiago E. Motta, tel.:(051) 340-1661.

▶ Cartuchos de Mega Drive por cartuchos de Super NES. Luiz Eduardo, tel.:(021) 232-5366.

▶ Phantom System com três cartuchos e um Pense Bem por cartuchos de Mega Drive. Ângelo Lee, tel.:(011) 270-9196.

▶ Cartuchos de Mega Drive por outros de meu interesse. Felipe de Medeiros, tel.:(021) 710-8903.

▶ Cartuchos de Mega Drive por outros de meu interesse. Luciano da Rocha Cirne Leal, tel.:(021) 711-0954.

▶ Phantom System com nove cartuchos, adaptador e pistola por Master System II com cartuchos. Sérgio E. Z. Silva Jr., tel.:(065) 726-1840.

▶ Duas bicicletas: uma BMX Superstar e uma ATN com 18 marchas, mais as edições 16 à 2[illegible] da revista Ação Games por um Super NES. Dellano Ygor Magalhães de Almeida/Rafael Gabriel Pavão, tel.:(098) 221-2434.

▶ Game Boy com um cartucho mais um Bit System com dois cartuchos e adaptador por Mega Drive. Flávio Tadeu Guedes, tel.:(071) 393-3275.

▶ O cartucho Kung-Fu, do sistema Nintendo por Mega Man 2 ou Super Mario 2. Andrei Cezar Menin, tel.:(065) 521-2636.

▶ Phantom System com seis cartuchos, dois controles e adaptador por Super Nintendo. Vinícius C. Monteiro, tel.:(031) 334-1742.

▶ Cartuchos de Super Nintendo por outros de meu interesse. Márcio Matsumoto, tel.: (011) 842-6275.

▶ Master System com dois joysticks e um cartucho por um Dynavision III. Franklin Alves, tel.:(011) 251-3236.

▶ O cartucho Double Dragon 3, do sistema Nintendo americano por Double Dragon I. Wesley A. Medeiros, tel.:(011) 743-5360.

▶ Bit System com três cartuchos por Master System. Marcos Macedo Júnior, tel.: (021) 710-2346.

▶ Phantom System completo com 14 cartuchos mais adaptador J72 por Super Nintendo, tel.:(011) 223-7144.

▶ O cartucho Super Mario World do Super Nintendo por outro de meu interesse. Edson ou Marcelo, tel.:(011) 204-7628.

▶ Phantom System com 10 cartuchos e adaptador por Mega Drive. Thiago Dias Souza, tel.:(071) 357-5803.

▶ Master System II com um cartucho, dois controles e pistola, por Game Gear com adaptador, pago diferença. Bruno P. Bettoni, tel.:(054) 222-5811.

▶ Bit System com sete cartuchos, dois joysticks e adaptador J72, por Mega Drive e cartucho, pago a diferença. Fabiano Diniz Abdala, tel.:(027) 555-1589.

COMPRO

▶ As edições 1 a 13 e também os especiais da Revista Ação Games. Érico Murilo Silveira Simão. Rua Henriqueta Salvatore Giacometti, 283, CEP 04809-100, São Paulo, SP.

▶ Os cartuchos DJ Boy e Street Fighter 2 ,do sistema Nintendo. Nilton Pereira Júnior, tel.:(0478) 22-2871.

▶ Mega Drive com dois joysticks e cartucho. David, tel.: (011) 564-1827.

DESAFIO

▶ Desafio qualquer ser humano a me vencer nos jogos ToeJam, Taz-Mania e Fight Masters, do Mega Drive. Gustavo M. Serpa, tel.:(0242) 521-3159.

▶ Os Amigos da Sega desafiam qualquer pessoa no jogo Super Voley Ball, do Mega Drive. Clube Amigos da Sega. Rua Araripe, 411, Vila Califórnia, CEP 03213, São Paulo, SP.

▶ Desafio o Almir a me vencer no jogo Street Fighter 2, do Super NES. Rodrigo N.de Barros. Rua Virginia Marcucy Garcia, 03, Vila Yolanda, CEP 06124-200, Osasco-SP.

CLUBES

STREET FIGHTER GAME CLUBE — Rua Prof. José Franco, 205, CEP 09290, Santo André, SP. O nosso clube trabalha com os sistemas Super Nintendo e Mega Drive Oferecemos aos associados um jornal mensal com dicas e lançamentos. Para associar-se, basta mandar duas fotos 3x4 para carteirinha e seus dados pessoais.

CLUBE ACTION GAME — Rua Dom José Baréa, 1050, CEP 95084-100, Caxias do Sul, RS. Trabalhamos com os sistemas Neo Geo, Super Nintendo, Master System e Game Gear . Oferecemos jornal mensal com dicas quentissímas. Junte-se a nós! Mande seus dados pessoais e uma foto 3x4 para carteirinha.

DICAS GAMES CLUBE — Rua Theodulos Mendes Malheiros, 339, Vila Santo Antônio , CEP 79500-000, Paranaíba, MS. Nosso Clube trabalha com os sistemas Master System, Nintendo e Atari, o nosso sistema de trabalho é de troca de dicas entre os associados e o clube. Para maiores informações ou associar-se basta escrever.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Redator: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Fotografia** - Ivan Carneiro. **Ilustração** - Sérgio Carreiras. **Assistente de Edição Fotográfica** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Christian Zaharic, Little Richard, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Mário Câmara Filho, Moashiro Sama, Wagner P. Hernandez. **Texto** - Ivan David Silva.

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier
Gerente de Contas: Miguel Castello
Supervisores de Contas: João Jorge Rangel, Maira Gisele Magno, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abril Press. **Rio de Janeiro:** R. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-80, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: **2ª quinzena de fevereiro/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.
ANER
Serviço ao assinante: tel. (011) 823-9222
Fotolito: Bureau Azul, Grafcolor, Fotoline Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

SNES
RANMA 1/2 2

O conhecido jogo de luta volta numa continuação com novos golpes, personagens e desafios

MEGA
ECCO, THE DOLPHIN

Um simpático golfinho vasculha as profundezas do mar em busca de seus amigos. O jogo tem gráficos bonitos e uma velocidade alucinante!

NES
ALLADIN

Saiba tudo sobre este revolucionário acessório que vai deixar os jogos do seu Nintendo baratinhos, baratinhos

ARCADES/NEO GEO
FATAL FURY 2

Já estamos debulhando este jogo e descobrindo golpes radicais pra você. Veja tudo na próxima edição!

SHOTS

A Nintendo está jogando pesado para acabar com a pirataria de seus cartuchos. Ela só lança Street Figther 2 Champion Edition depois de resolver este problema, que causa um prejuízo de milhares de dólares. Veja na coluna dos nossos espiões internacionais

AÇÃO GAMES NÃO PRECISA DIZER QUE É A MELHOR. SEUS LEITORES JÁ SABEM

VOCÊ AINDA PODE DESCOLAR O SEU ÁLBUM DA PROMOÇÃO SUPERDICAS AÇÃO GAMES

Se você perdeu a edição 28 da revista Ação Games que trouxe o álbum Superdicas e o 1º envelope com adesivos, não se preocupe. Preencha o cupom abaixo com seus dados completos junte cheque nominal à Editora Azul S/A no valor de Cr$ 25.000,00 e envie para *Revista Ação Games/Depto. de Promoções à Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-90* Você vai receber, em pouco tempo, o álbu e o envelope com adesivos em sua casa sem nenhuma outra despesa. Aproveite pa completar a sua coleção!

Nome __________
Idade __________
Endereço __________
Cidade __________
CEP __________ Est. __________

REVISTA AÇÃO GAMES

STEALTH

Joystick de ultima geração com funções multiplas para Super NES

* Cabo de 3 .5 m
* Auto/ Turbo/ Slow independentes

* Botão anti-derrapante com chapa de aço solida.
* Design futuristico persuasivo

SELECT BUTTON: Seleciona o ogo

AUTO: O power auto fire ermite até 12 disparos por egundo automaticamente, sem necessidade de precionar os otões de tiro.

CABLE: Cabo extra longo de 5 m para facilitar a mobilidade o instrumento

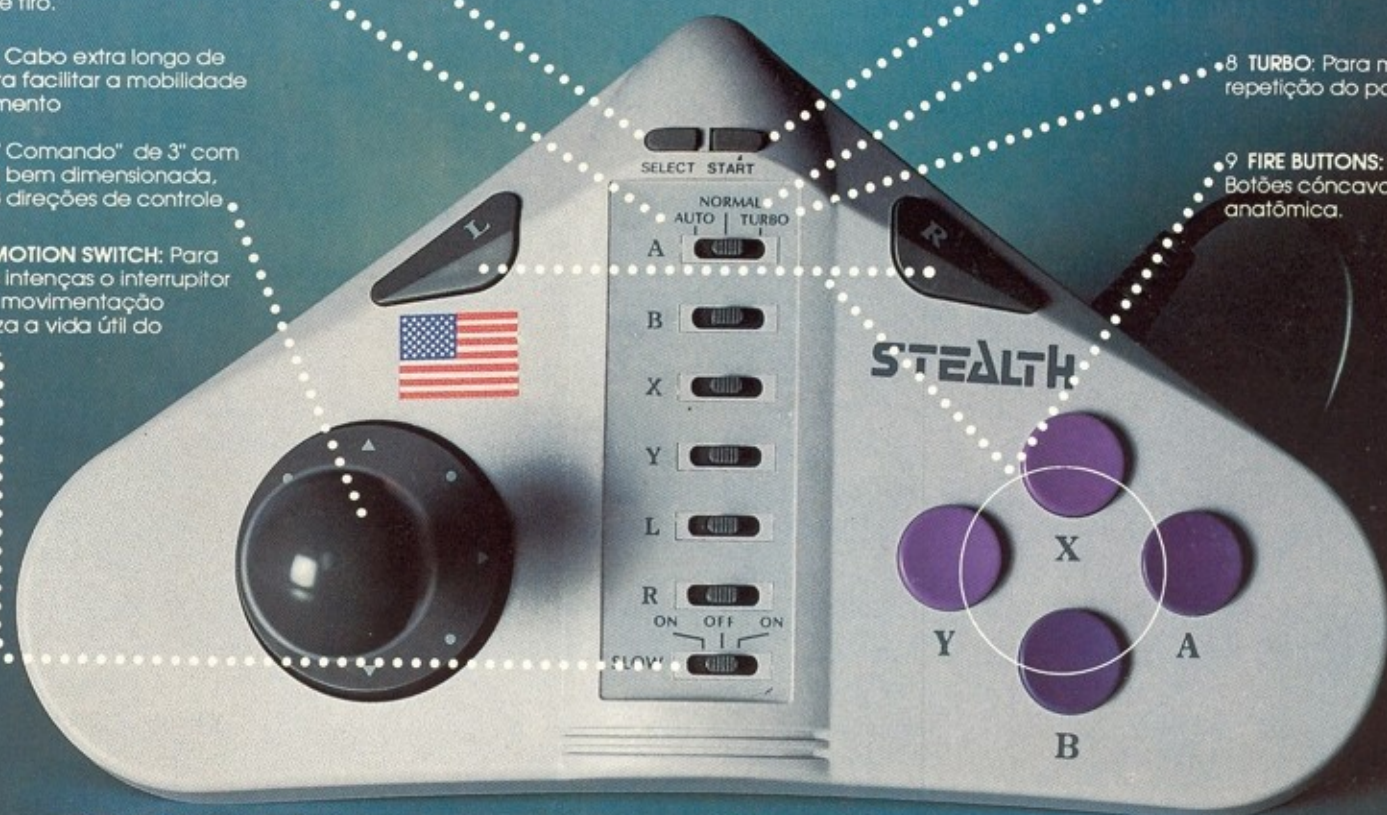
STICK: " Comando" de 3" com anivela bem dimensionada, ermite 8 direções de controle

SLOW MOTION SWITCH: Para uações intenças o interrupitor e baixa movimentação conomiza a vida útil do parelho.

6 **STAR BUTTON:** Para inicio e pausa do jogo.

7 **NORMAL:** Para velocidade normal de disparo.

8 **TURBO:** Para manutenção e repetição do poder de disparo.

9 **FIRE BUTTONS:** A, B, X, Y, L & R Botões côncavos de estrutura anatômica.

STEALTH Tem uma estrutura anatomica e características inovadoras unicas para jogar MACH 5

Brinquedos Laura

ompleta linha de Super NES e MEGA DRIVE

elefones: Shopping Morumbi: (011) 535-5261
531-7293

hopping Paulista: (011) 251-2818
289-1058

Tel. e Fax: (011) 578-3338

-Conheça nossa nova loja de Robby Modelismo

Shopping Morumbi - Av. Roque Petroni Junior, 1.089
P/ Lazer - Loja 26-A - Tel.: (011) 542-1226